

**APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK ANAK KELAS 1 SAMPAI 3 SD**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**M. Sarifuddin
08.18.247**



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**

ORGANIZASI UTAMA AGRI TANI DAN MANUSIAK BERKAITAN
DID 2 JAWAB 1 BAHAS KANA KUTUB BERKAITAN

BERKAITAN

BERKAITAN
BERKAITAN
BERKAITAN

1-2 ANTIKORPORASI KEMERDEKAAN
BERKAITAN BERKAITAN BERKAITAN
BERKAITAN BERKAITAN BERKAITAN
BERKAITAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS
MULTIMEDIA
UNTUK ANAK KELAS 1 SAMPAI 3 SD**


SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

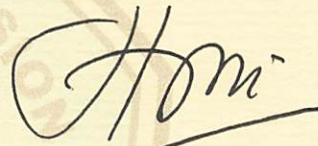
**Disusun Oleh :
M.Sarifuddin
08.18.247**

Diperiksa dan disetujui,



Dosen Pembimbing I


Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.
NIP. Y. 1018800189

Dosen Pembimbing II


Febriana Santi W, S. Kom, M. Kom
NIP. P. 1031000425

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1**



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M.Sarifuddin

NIM : 08.18.247

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, Februari 2013

Yang membuat Pernyataan,

M.Sarifuddin

NIM. 08.18.247

“ APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK KELAS 1 SAMPAI KELAS 3 SD ”

M.SARIFUDDIN (08.18.247)

Program Studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang

Email : fuddinndut@gmail.com

Dosen Pembimbing : Ir.Yusuf Ismail Nakhoda, MT

Febriana Santi W, S. Kom, M.Kom

Abstrak

Shalat lima waktu hukumnya wajib di kerjakan dimana, kapan, dan bagaimana saja keadaannya. Shalat yang dikerjakan secara tekun, khusyu, dan rutin, dapat menjadi alat pendidikan yang efektif dan membawa nikmat yang sangat besar serta mampu membentuk kepribadian setiap orang muslim. shalat wajib adalah ibadah yang wajib di kerjakan oleh masing-masing orang muslim. Apabila di kerjakan mendapat pahala dan apabila tidak di kerjakan akan mendapat dosa. Salah satu dari bidang tersebut adalah teknologi informasi yang berbasis Multimedia. Aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia adalah suatu media pembelajaran shalat dengan berisikan gerakan yang disertai dengan bacaan dan suara dan di kemas jadi satu ke dalam flash. aplikasi shalat lima waktu di peruntukkan untuk pembelajaran anak kelas 1 sampai 3 SD. Aplikasi tuntunan shalat lima waktu di rancang menggunakan adobe flashcs4 profesional dengan pendukung photosCape v.3.6.2 Sebagai penyempurnaan dalam pembuatan desain aplikasi shalat lima waktu berbasis multimedia. sedangkan bahasa pemrograman yang di gunakan menggunakan action script 2.0.

Setelah di lakukan proses pengujian, di peroleh kesimpulan yaitu tingkat kepuasan pengguna program aplikasi tuntunan shalat lima waktu dalam pengujian tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia ke anak kelas 1 sampai 3 SD soal pertama rata-rata sangat menyukai aplikasi mencapai prosentase 85%. soal kedua prosesntase anak-anak memilih 85% sangat membantu dalam pembelajaran shalat dan ada pula yang hanya mencapai prosentase 70% saja. Hal ini di karenakan adanya kekurangan dalam pembuatan program aplikasi sehingga aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia kurang sesuai dengan harapan mereka. Hasil rata-rata prosentase kepuasan pengguna aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia adalah 85%.

Kata Kunci : *Aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia, adobe flashcs4 propesional, action script 2.0, photoscape v.3.6.2.*

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
DAFTAR ISI.....	II
DAFTAR GAMBAR.....	IV
DAFTAR TABEL.....	V
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Batasan masalah.....	2
1.3.Tujuan	2
1.4.Manfaat.....	2
1.5.Metodelogi Penelitian.....	3
1.6.Sistematika Penyusunan Laporan Skripsi.....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1.Pengertian Shalat.....	5
2.2.Keutamaan Shalat.....	8
2.3. Waktu Shalat Lima Waktu.....	8
2.4.Hikmah Shalat Lima Waktu.....	10
2.4.1 Fungsi Shalat Lima Waktu.....	10
2.4.2 Tujuan Shalat Lima Waktu.....	11
2.5.Adobe Flash CS4 Profesional.....	12
2.5.1 Konsep Dasar Adobe Flash CS4 Profesional.....	13
2.5.2 Konponen Adobe Flsh CS4 Profesinal.....	14
2.6.Pengertian Multimedia.....	17
2.6.1 Komponen Multimedia.....	17
2.6.2 Objek - Objek Multimedia	18
2.6.3 Macam-Macam Multimedia.....	20
2.6.4 Kegunaan multimedia.....	21
2.7.Perangkat Lunak Pendukung Aplikasi.....	22
2.8.Photoscape.....	22
2.8.1 Mengenal Adobe Premiere.....	22
BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN.....	25
3.1. Analisa.....	25
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	25
3.1.2 Analisa Kebutuhan.....	25
3.1.3 Kebutuhan Perangkat.....	26
3.2.Perancangan.....	27
3.2.1 Perancangan Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu.....	27
3.2.2 Struktur Navigasi Aplikasi Tuntunan Shalat lima waktu.....	28
3.2.3 Perancangan Diagram Alir Aplikasi	28
3.2.4 Analisis Sistem Aplikasi.....	30
3.2.5 Sitemap Tobol Aplikasi.....	30
3.2.6 Perancangan Layout Aplikasi	32
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PUNGUJIAN.....	38
4.1.Implementasi.....	38
4.1.1 Pembuatan Halaman Pendahuluan.....	38

4.1.2 Pembuatan Halaman Awal Aplikasi.....	52
4.2.Pengujian Aplikasi.....	53
4.2.1 Pengujian Halaman Pendahuluan.....	53
4.2.2 Pembuatan Background.....	54
4.3.Pengujian Aplikasi.....	59
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARA.....	61
5.1.Kesimpulan.....	61
5.2.Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: New Document.....	15
Gambar 2.1: Tampilan Adobe FlasCS4 professional.....	16
Gambar 2.2: Element - element multimedia.....	17
Gambar 2.3: Halaman Awal photoscape v.3.6.2.....	22
Gambar 2.4: Tampilan Adobe Premiere.....	24
Gambar 3.1: Diagram Alir Pembuatan Aplikasi.....	27
Gambar 3.2: Diagram Alir Aplikasi.....	29
Gambar 3.3: Sitemap Jalan Tombol Aplikasi.....	31
Gambar 3.4: Struktur Navigasi Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu	33
Gambar 3.6: Tombol Navigasi Dhuhur.....	34
Gambar 3.7: Tampilan Navigasi Ashar.....	35
Gambar 3.8: Tombol Navigasi Maghrib.....	35
Gambar 3.9: Tombol Navigasi Isyak.....	36
Gambar 3.10: Navigasi Do'a Sesudah Shalat.....	37
Gambar 3.11: Navigasi Tata Cara Shalat	37
Gambar 4.1: Konfigurasi Ukuran Dokumen.....	39
Gambar 4.2: Cara Meng inport Lembar Kerja.....	39
Gambar 4.3: Pembuatan Tombol Subuh.....	40
Gambar 4.4: Pembuatan Tombol Dhuhur.....	41
Gambar 4.5: Pembuatan Tombol Ashar.....	42
Gambar 4.6: Pembuatan Tombol Maghrib.....	43
Gambar 4.7: Pembuatan Tombol Isyak.....	44
Gambar 4.8: Pembuatan Tombol Tata Cara Shalat.....	45
Gambar 4.9: Pembuatan Tombol Do'a Sesudah Shalat.....	46
Gambar 4.10: Penulisan Script Pada Tombol Home.....	46
Gambar 4.11: Penulisan Script Pada Tombol Subuh.....	47
Gambar 4.12: Penulisan Script Pada Tombol Dhuhur.....	47
Gambar 4.13: Penulisan script pada tombol Ashar.....	48
Gambar 4.14: Penulisan Script Pada Tombol Maghrib.....	48
Gambar 4.15: Penambahan Script Pada Tombol Isyak.....	49
Gambar 4.16: Penambahan Script Pada Tombol Tata Cara Shalat.....	49
Gambar 4.17: Penambahan Script Pada Tombol Do'a Sesudah Shalat.....	50
Gambar 4.18: Proses Pembuatan Judul.....	50
Gambar 4.19: Pembuatan Tombol Navigasi.....	51
Gambar 4.20: Import Gambar Background.....	53
Gambar 4.21: Pembuatan Tombol Aplikasi Shalat	54
Gambar 4.22: Pengujian Halaman Subuh.....	55
Gambar 4.23: Pengujian Halaman Dhuhur.....	55
Gambar 4.24: Pengujian Halaman Ashar.....	56
Gambar 4.25: Pengujian Halaman Maghrib.....	56
Gambar 4.26: Tampilan Halaman Isyak.....	57
Gambar 4.27: Pengujian Halaman Tata Cara Shalat.....	58
Gambar 4.28: Pengujian Halaman Do'a Setelah Shalat	58

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Script Tombol Pada Halaman Utama.....	52
Tabel 4.2: Tabel Penilaian Kepuasan Pengguna aplikasi shalat.....	59
Tabel 4.3: Pengujian Tombol Aplikasi Shalat.....	60



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Shalat merupakan salah satu kewajiban orang yang beriman. bentuknya adalah serangkaian gerakan do'a dengan menghadapkan wajah kepada yang maha pencipta. Shalat merupakan ibadah yang pertama kali di perhitungkan dan pertama kali di hisab di akhirat. Di dalam ibadah shalat ada dua macam bentuk, yaitu shalat wajib dan shalat sunnah. Menurut hadist bukhari, shalat wajib adalah ibadah yang wajib di kerjakan oleh masing-masing orang muslim. Apabila di kerjakan mendapat pahala dan apabila tidak di kerjakan akan mendapat dosa.

Shalat wajib ini ada lima macam waktu, diantaranya: shalat Subuh di kerjakan jam 04.30. waktu berakhimya subuh sebelum terbitnya matahari sekitar 20 menit sebelum matahari terbit. shalat Dzuhur di kerjakan pada saat matahari melebihi bayangan kita, shalat Ashar dikerjakan ketika sore sebelum matahari berwarna merah, shalat Maghrib di kerjakan ketika matahari sudah tenggelam, dan yang terakhir shalat Isya' dikerjakan setelah shalat Maghrib. Kewajiban untuk melaksanakan shalat, ketika anak sudah baligh (dewasa).

Shalat wajib dikerjakan di mana saja sesuai dengan jadwal shalat lima waktu. khususy, dan rutin, dapat menjadi alat pendidikan yang efektif dan membawa nikmat yang sangat besar serta mampu membentuk kepribadian muslim. Salah satu dari bidang tersebut adalah teknologi informasi yang berbasis Komputer Multimedia. Sedangkan bagi yang sedang berhadast besar, di wajibkan untuk melakukan mandi junub. Shalat merupakan salah satu ritual pensucian diri yang di dalamnya sarat akan keutamaan-keutamaan bagi yang melakukannya. Oleh karena itu sholat merupakan suatu kewajiban bagi setiap muslim.

Shalat harus di ajarkan pada anak-anak sejak dini (masih kecil). Karena, jika dikenalkan sejak dini akan pentingnya shalat ini. Anak perlu pengarahannya yang ekstra tentang shalat ini, dukungan dari semua pihak diperlukan. Agar dalam pemberian materi yang di ajarkan oleh pengajar dan pihak yang ikut adil dalam pemberian materi tersebut, tepat pada sasaran dan apa yang di harapkan.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan, mendapatkan hasil bahwa anak dalam shalat terutama masih kurang mengerti, baik dari segi urutan dan cara shalat sendiri. Dari hasil observasi itu didapatkan masih banyak anak yang masih belum sempurna dalam shalat. Ada berbagai faktor yang menyebabkan anak belum dapat shalat dengan benar, diantaranya: kurangnya perhatian orangtua terhadap shalat anak, cara pemberian materi yang kurang menarik, dan lain sebagainya.

Dengan terus melajunya roda perkembangan teknologi, multimedia berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu untuk mengelolah informasi. Proses pengolahan pembelajaran dengan teknologi multimedia menyebabkan sebagai alat media informasi yang dinamis dalam suatu pembelajaran. Hal ini membutuhkan penggunaan sarana teknis yang menentukan. Sarana tersebut banyak bergantung pada penggunaan perangkat lunak yang kuat, aman, terpercaya, cepat dan interaktif.

1.2. Batasan masalah

Batasan permasalahan dalam pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Tuntunan Shalat Lima Waktu Untuk anak kelas 1 sampai 3 SD meliputi:

1. Tutorial ini di peruntukkan khususnya untuk anak kelas 1 sampai kelas 3 SD.
2. Aplikasi ini hanya membahas tentang tata cara shalat lima waktu dan doa sesudah shalat lima waktu.
3. Aplikasi ini dirancang dan dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Cs4 Profesional*.

1.3. Tujuan

Adapun tujuannya yaitu bagaimana merancang dan membuat “ Aplikasi Tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD.

1.4. Manfaat

1. Manfaat Aplikasi ini sebagai suatu program yang berguna sebagai sarana dalam memahami dan mengerjakan bagaimana tatacara sholat yang baik dan benar berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD.
2. Aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini di rancang dengan bahasa Indonesia, sehingga mudah untuk mengoprasikanya terutama untuk anak kelas 1 sampai 3 SD.

3. Dengan adanya Aplikasi tuntunan shalat lima waktu dapat membantu proses pembelajaran shalat lima waktu, lebih mudah di pelajari aplikasi ini pengoprasiannya hanya membutuhkan waktu yang singkat di banding meragakanya dengan gerakan shalat lima waktu secara manual.

1.5. Metodologi Penelitian

Tahapan-tahapan pada metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini, meliputi :

1. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan, merupakan data yang diperoleh dari literatur-literatur, perpustakaan dan instansi lainnya yang terkait dengan penelitian ini.

2. Analisis Aplikasi

Populasi dari analisis data ini, adalah semua data yang berkaitan dengan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia dan pengumpulan data pendukung pembuatan aplikasi yang akan digunakan untuk mendefinisikan aplikasi.

3. Perancangan dan Implementasi

Perancangan mekanisne aplikasi dilakukan berdasarkan analisis yang telah diperoleh untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi.

4. Evaluasi dan Perbaikan

Implementasi ke dalam aplikasi yang dibuat, akan di evaluasi dalam bentuk pengujian aplikasi, serta perbaikan aplikasi apabila di perlukan.

1.6. Sistematika Penyusunan Laporan Skripsi

Sistematika penyusunan laporan di tujukan untuk memberikan gambaran dan uraian laporan skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan materinya sebagai besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab Landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan membahas secara detail. Landasan teori terdapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti. Pada bab ini juga di tuliskan tentang *tool* atau *software* (komponen) yang di gunakan untuk pembuatan atau untuk keperluan penelitian.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang “Analisis Masalah”, yang akan menguraikan tentang analisa terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahapan analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, yang baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah-masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang di peroleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang di dapat (kerjakan), layak untuk di gunakan (di implementasikan).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Shalat

Pengertian Shalat, Shalat secara bahasa berarti berdo'a. dengan kata lain, shalat secara bahasa mempunyai arti mengagungkan. Sedangkan pengertian shalat menurut syara' adalah ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu, yang dimulai dengan takbiratul ihram dan di akhiri dengan salam. Ucapan di sini adalah bacaan-bacaan al-Qur'an, takbir, tasbih, dan do'a. Sedang yang di maksud dengan perbuatan adalah gerakan-gerakan dalam shalat misalnya berdiri, ruku', sujud, duduk, dan gerakan-gerakan lain yang di lakukan dalam shalat.

Sedangkan menurut Hasbi ash - Shiddieqy shalat yaitu beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, yang dengannya kita beribadah kepada Allah, menurut syarat-syarat yang telah ditentukan. Yang dimaksudkan shalat dalam penelitian ini adalah tidak hanya sekedar shalat tanpa adanya penghayatan atau berdampak sama sekali dalam kehidupannya, akan tetapi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah shalat fardlu yang didirikan dengan khu syu' yakni shalat yang nantinya akan berimplikasi terhadap orang yang melaksanakannya.

Pengertian shalat yang di maksudkan lebih kepada pengertian shalat menurut Ash Shiddieqy dari ta'rif shalat yang menggambarkan ruhush shalat jiwa shalat yaitu berharap kepada Allah dengan sepenuh jiwa, dengan segala khu syu' di hadapan-Nya dan berikhlas bagi-Nya serta hadir hati dalam berdzikir, berdo'a dan memuji. Kata shalat adalah bentuk ikatan shalat dari segi bahasa mempunyai arti beragam, yaitu doa, rahmat, ampunan, sanjungan Allah kepada Rasulullah SAW., dan berarti ibadah yang di dalamnya terdapat rukuk dan sujud.

1. Keragaman arti shalat di atas adalah berdasarkan dengan fenomena dan konteks yang ada dalam al-Qur'an, yaitu "doa dan ampunan" dalam Q.S. Al-Taubah (9) ayat 103, "berkah" dalam Q.S. Al-Baqarah (2) ayat 157, sedangkan arti salat sebagai ibadah yang di dalamnya terdapat rukuk dan sujud banyak sekali ayat al-Qur'an yang menjelaskannya. Ketiga, terdapat bidang-bidang

studi atau mata pelajaran tertentu yang dalam pengembangannya lebih tepat menggunakan pendekatan kompetensi, terutama yang berkaitan dengan ke trampilan. Beragamnya arti salat di atas dapat dirumuskan menjadi arti salat secara bahasa yaitu suatu doa untuk mendekatkan diri kepada Allah dan memohon ampunan-Nya, mensyukuri nikmat, menolak bencana, atau menegakkan suatu ibadah.

2. Shalat dalam arti doa dan ampunan telah digunakan sejak zaman Jahiliyyah. Namun demikian, menurut Hasbi Ash-Shiddieqy tidak menunjuk kepada makna yang telah di kenal pada zaman Jahiliyyah, tetapi menunjuk kepada yang di istilahkan oleh syariat agama.
3. Menurutnnya, salat berarti berdoa dan memohon kebajikan kepada Allah dan pujian. Namun secara hakekat, shalat merupakan upaya berhadap hati (jiwa) kepada Allah dan mendatangkan rasa takut kepada-Nya serta menumbuhkan di dalam jiwanya, rasa keagungan, kebesaran-Nya dan kesempurnaan kekuasaan-Nya.
4. Menurut pandangan Ahli Fiqih, shalat merupakan ibadah kepada Allah dan pengagungan-Nya dengan bacaan-bacaan dan tindakan-tindakan tertentu yang dimulai dengan takbir dan ditutup dengan taslim, dengan runtutan dan tartib tertentu yang ditetapkan oleh agama Islam.
5. Menurut Nurcholish Madjid, takbir shalat yang dinamakan takbiratul ihram berarti takbir yang mengharamkam. Setelah seseorang telah melakukan takbir, diharamkan baginya melakukan perbuatan atau tindakan yang di luar ketentuan salat. Seluruh jiwa dan raga terkonsentrasi penuh dan hanya tertuju kepada Allah. Dalam melakukan shalat, tidak dibenarkan melakukan hubungan horizontal, kecuali dalam keadaan terpaksa. Keadaan ini merupakan bentuk ke khusyukan dan keinsyafan manusia dalam melakukan pengabdian kepada Allah yang merupakan ciri dari shalat yang sempurna.
6. Pembacaan doa iftitah dalam shalat menurut Nurcholish, mengandung pengertian bahwa menghadapkan wajah kepada Allah sebagai tanda ke pasrahan manusia sebagai hamba, dan berharap agar tidak dimasukkan ke dalam golongan orang-orang yang menyekutukan-Nya. Adapun kegiatan salat yang diakhiri dengan taslim atau salam, mengandung pengertian bahwa keselamatan dan

kesejahteraan itu untuk orang banyak, baik yang ada di depan maupun di sekitarnya. Salam pun merupakan pernyataan solidaritas sosial yang mengandung dimensi “kemanusiaan”.

7. Shalat dalam pandangan Nasaruddin Razak, merupakan suatu sistem ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang di mulai dengan takbir dan di akhiri dengan salam, berdasarkan atas syarat-syarat dan rukun-rukun tertentu. Melaksanakan shalat adalah fardu ain atas tiap-tiap muslim yang balig (dewasa).
8. Sedangkan menurut Harun Nasution, dalam shalat telah terjadi dialog antara manusia dengan Allah dengan saling berhadapan. Dialog dengan Tuhan ini wajib dilakukan oleh manusia sebanyak lima kali sehari-semalam.
9. Kewajiban shalat memang telah di jelaskan dalam al-Qur'an, akan tetapi masih bersifat umum. Penjelasan salat secara detail di nyatakan dalam hadis Nabi SAW. Sistem shalat yang kita lakukan sekarang adalah sistem salat yang diajarkan dan dicontohkan oleh Nabi kepada generasi pertama kemudian diwariskan secara turun temurun tanpa mengalami perubahan dan hingga kini telah berjalan kurang lebih 14 abad.
10. Tujuan ibadah shalat dalam Islam pada prinsipnya bukan menyembah, melainkan untuk tunduk dan patuh dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah, agar manusia selalu berada dalam lindungan-Nya, dan jiwanya senantiasa terjaga dari hal-hal yang kotor sehingga menjadi bersih dan suci. Jiwa yang suci akan memiliki ke tajamannya untuk membawa kepada perbuatan yang saleh dan luhur. Dengan demikian, tujuan ibadah shalat semata-mata untuk tunduk dan patuh serta mendekatkan diri kepada Zat Yang Maha Suci dan menjauhkan diri dari segala perbuatan maksiat.

Khusyu' secara bahasa berasal dari kata khasya'a-yakhsya'u-khusyu'an, atau ikhta dan takhasysya'a yang artinya memusatkan penglihatan pada bumi dan memejamkan mata, atau meringankan suara ketika shalat. Khusyu' secara bahasa juga bisa diartikan sungguh-sungguh penuh penyerahan dan kebulatan hati, penuh kesadaran hati. Arti khusyu' itu lebih dekat dengan khudhu' yaitu tunduk, dan takhasysyu' yaitu membuat diri menjadi khusyu'. Khusyu' ini dapat terjadi baik pada suara, badan maupun penglihatan. Tiga anggota itulah yang menjadi tanda (simbol) kekhusyu'an

seseorang dalam shalat.

Khusyu' menurut istilah syara' adalah keadaan jiwa yang tenang dan tawadhu' (rendah hati), yang kemudian pengaruh khusyu' dihati tadi akan menjadi tampak pada anggota tubuh yang lainnya. Sedang menurut A. Syafi'i khusyu' adalah menyengaja, ikhlas dan tunduk lahir dan batin; dengan menyempurnakan keindahan bentuk/sikap lahirnya, serta memenuhinya dengan kehadiran hati, kesadaran dan pengertian (penta'rifan) segala ucapan bentuk sikap atau lahir itu.

Jadi secara utuh yang di maksudkan oleh penyusun dalam judul penelitian ini adalah mengatasi persoalan-persoalan yang berhubungan dengan psikis sehari-hari seperti masalah rumah tangga, perkawinan, lingkungan kerja, sampai masalah pribadi dengan membiasakan shalat yang dilakukan dengan khusyu'. Dengan kata lain dalam penelitian ini akan dibahas tema shalat sebagai mediator untuk mengatasi segala permasalahan manusia sehari-hari yang berhubungan dengan psikis, karena shalat merupakan kewajiban peribadatan (formal) yang paling penting dalam sistem keagamaan Islam.

2.2. Keutamaan Shalat

Shalat adalah yang paling utama dari ibadah-ibadah badaniyah yang tampak, kemudian puasa, haji dan zakat, fardlu dan sunnah-sunnahnya shalat adalah utama-utamanya fardlu dan sunnah. Shalat merupakan rukun islam yang ke dua, dan dia adalah tiangnya agama. Keutamaannya sangat besar.

2.3. Waktu Shalat Lima Waktu

1. Waktu Fadlilah Ketika seseorang sholat pada waktu ini maka dia mendapatkan fadlilahnya awal waktu. Mendapatkannya fadlilah awal waktu ini dengan sebab menyibukkan diri dengan sebab-sebab shalat, mulai dari masuknya waktu shalat, kemudian segera mengerjakan shalat. Sebab-sebab shalat seperti menjawab adzan, bersuci, menutup aurat, menunggu jama'ah dan sebagainya.
2. Waktu Ikhtiyar Syari' memilih shalat di kerjakan pada waktu ini jika shalat tidak di kerjakan pada waktu fadlilah.
3. Waktu Jawaz Shalat boleh di akhirkkan sampai pada waktu ini, dan terkadang dengan kemakruhan dan terkadang tidak makruh.

4. Waktu Hurmah Shalat haram di Akhirkan sampai pada waktu ini, karena akan menjatuhkan sebagian dari shalat diluar waktu.
5. Waktu Udzur Shalat boleh di kerjakan pada waktu ini karena ada udzur, seperti saat bepergian atau sakit.
6. Waktu Dloruroh Akhir waktu ketika hilangnya penghalang shalat - seperti haid dan lainnya- dan waktu hanya tersisa sekadar takbiratul ihram saja atau lebih.
7. Shalat Subuh Secara bahasa shubuh adalah nama dari permulaan hari. Sholat shubuh disebut juga dengan sholat fajar dan jama'ahnya sholat shubuh adalah sebaik-baiknya jama'ah. Waktu sholat shubuh masuk dengan terbitnya fajar shodiq, dan keluar dengan terbitnya sebagian dari sinar matahari.
8. Shalat Dhuhur Dinamakan Dhuhur karena sholat ini dikerjakan pada waktu tengah hari. Ada yang mengatakan dinamakan Dhuhur karena sholat Dhuhur adalah sholat yang pertama kali muncul dalam islam. Waktu sholat Dhuhur masuk saat waktu zawal (condongnya matahari ke arah terbenamnya). Dan waktunya habis ketika bayangan sesuatu menyamai panjangnya kecuali bayangan istiwa' (matahari tepat diatas), bayangan yang tampak ketika waktu istiwa' tidak di hitung. Contoh : Jika panjang bayangan ketika istiwa' adalah empat jari dan tingginya seseorang adalah 1,5 M.maka waktu Dhuhur keluar ketika panjang bayangan sudah sama dengan tingginya orang itu selain bayangan yang tampak ketika istiwa' (1,5 M + 4 jari).
9. Shalat Ashar Waktu sholat 'Ashar masuk ketika bayangan sesuatu sudah menyamai panjangnya selain bayangan istiwa' dan lebih sedikit. Dan waktunya keluar ketika matahari terbenam.
10. Shalat Maghrib Waktu sholat Maghrib masuk dari terbenamnya matahari, dan keluar dengan terbenamnya atau hilangnya mega merah di ufuk. Menurut madzhabnya imam Syafi'i yang lama (madzhab qodim), sedangkan dalam madzhabnya yang baru (madzhab jadid) bahwa waktu maghrib sangat pendek.
11. Shalat Isya' Waktu sholat 'isya masuk dengan hilangnya mega yang berwarna merah. Dan waktunya keluar dengan terbitnya fajar shodiq.

2.4. Hikmah Shalat Lima Waktu

1. Untuk Menjaga Kesehatan Nabi Muhammad SAW bersabda "Lakukanlah shalat malam karena itu adalah tradisi orang-orang saleh sebelum kalian, sarana mendekatkan diri kepada Allah, pencegah dari perbuatan dosa, penghapus kesalahan dan pencegah segala penyakit dari tubuh.
2. Terlihat Lebih Cantik dan Tampan Dalam sebuah hadist yang di riwayatkan oleh Ibnu Majah "Barang siapa yang banyak menunaikan shalat malam, maka wajahnya akan terlihat tampan dan cantik di siang hari.
3. Semangat dalam Bekerja Nabi SAW bersabda: "Setan membuat ikatan pada tengkuk salah seorang di antara kalian ketika tidur dengan tiga ikatan dan setiap kali memasang ikatan dia berkata : Malam masih panjang, maka tidurlah.' Jika orang tadi bangun lalu berzikir kepada Allah SWT, maka terlepas satu ikatan, jika dia berwudhu, maka terlepas satu ikatan yang lainnya, dan jika dia melaksanakan shalat, maka terlepas semua ikatannya.
4. Tercapainya Cita-cita dan di berikan Rasa Aman Dalam sebuah hadist yang diriwayatkan Ahmad: "Ketahuilah sesungguhnya Allah tertawa terhadap dua orang lakilaki: Seseorang yang bangun pada malam yang dingin dari ranjang dan selimutnya, lalu ia berwudhu dan melakukan shalat. Allah SWT berfirman kepada para MalaikatNya, "Apa yang mendorong hambaKu melakukan ini" Mereka menjawab, "Wahai Rabb kami, ia melakukan ini karena mengharap apa yang ada di sisi-Mu." Allah berfirman, "Sesungguhnya Aku telah memberikan kepadanya apa yang ia harapkan cita-citakan dan memberikan rasa aman dari apa yang ia takutkan."
5. Melembutkan Hati yang Keras Dari Abu Hanifah "Saya tidak lebih dari satu ayat yang saya baca ketika melakukan shalat malam." Satu ayat tersebut dibaca berulang-ulang semalam suntuk, "Sesungguhnya hari kiamat itulah hari yang dijanjikan kepada mereka dan kiamat itu lebih dahsyat dan lebih pahit." QS Al-Qamar [54] 46). Karena itu, segeralah untuk menunaikan shalat Tahajud dan raih manfaatnya.

2.4.1 Fungsi Shalat Lima Waktu

Shalat merupakan aktifitas seorang muslim dalam rangka menghadapkan wajahnya kepada Allah sebagai Zat Yang Maha Suci. apabila salat itu dilakukan secara

tekun dan konsisten, maka dapat menjadi alat pendidikan rohani yang efektif dalam memperbaharui dan memelihara jiwa manusia serta memupuk pertumbuhan kesadaran.

Makin banyak shalat itu dilakukan dengan kesadaran dan bukan dengan keterpaksaan, maka semakin banyak pula rohani itu dilatih menghadap Zat Yang Maha Suci yang efeknya akan membawa kepada kesucian rohani dan jasmani. Kesucian pada rohani dan jasmani ini akan memancarkan akhlak yang mulia dan budi pekerti serta sikap hidup yang penuh dengan amal saleh. Ia akan terhindar dari perbuatan-perbuatan jahat, keji serta maksiat.

Shalat akan mendidik manusia untuk bersikap disiplin, pandai menghargai waktu dan teratur dalam hidup. Kewajiban shalat lima waktu sehari-semalam 24 jam akan membimbing manusia untuk belajar menghargai waktu dan menghormati waktu, sehingga tidak mudah menghamburkan waktu tanpa ada manfaat yang berguna.

Kegiatan berwudu bersuci dengan menggunakan air bersih bahkan mandi terlebih dahulu sebelum melakukan shalat sangat berguna untuk menyegarkan kondisi fisik yang sedang lesu dan kecapekan, ditambah dengan melakukan shalat, niscaya kelesuan rohani dan pikiran akan terobati dan akhirnya menjadi segar kembali. Dimensi lain dari shalat adalah memiliki fungsi sebagai sarana memohon pertolongan di kala manusia sedang membutuhkan pertolongan-Nya.

2.4.2 Tujuan Shalat Lima Waktu

Tujuan Shalat lima Waktu Bagi Kaum Muslim. Shalat merupakan hubungan antara seorang hamba dengan Tuhannya, ia adalah tiang agama, seorang muslim bisa mendapatkan lezatnya bermunajat dengan tuhan nya ketika shalat, sebab jiwanya menjadi tenang, hatinya tentram, dadanya lapang, keperluannya terpenuhi, dan dengannya seseorang bisa tenang dari kebimbangan dan problematika duniawi.

Shalat adalah ibadah yang agung, ibadah yang dibuka dengan takbir dan ditutup dengan salam, dan dia adalah ibadah yang terpenting setelah kedua kalimat syahadat. Keutamaan Shalat 5 Waktu Bagi Kaum Muslim. Shalat yang wajib dalam sehari semalam adalah shalat lima waktu. Wajib artinya bagi ummat Islam yang telah mencapai umur baligh (15 tahun atau telah mimpi bersenggama hingga keluar sperma)

maka harus mengerjakannya. Jika tidak mengerjakan perkara yang wajib, yaitu shalat lima waktu, maka akan mendapat siksa dari Allah SWT.

Jadi aktivitas sehari-hari yang menjenuhkan tenaga dan pikiran, santakan tenaga dan pikiran untuk sujud mengingat Allah Robbul Izzati. Keutamaan Shalat 5 Waktu Bagi Kaum Muslim. Tulisan ini di maksudkan sebagai peringatan bagi diri saya sendiri agar bisa menjaga amanah dari Allah dan Rosul-Nya. Amanah yang besar dan berat.

2.5. Adobe Flash CS4 Profesional

Adobe Flash dahulu bernama *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash System* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang di hasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah di pasangi *Adobe Flash Player*. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Sebelum tahun 2005, *Flash* di rilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* di luncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*.

Versi terakhir yang di luncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe System mengakui sisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan *multimedia* interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif,

interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi - aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang di miliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau di gunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTM, PHP, Animasi yang di hasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang di hasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud di sini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat di akses melalui *internet*, *animasi* akan di tampilan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Flash adalah program *grafis* yang di produksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak di bidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali di produksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia flash8*. Sekarang *Flash* telah berpindah *vendor* menjadi *Adobe*.

2.5.1 Konsep Dasar Adobe Flash CS4 Profesional

Adobe Flash dahulu bernama *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash System* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang di hasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. Sebelum tahun 2005, *Flash* di rilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* di luncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang di luncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe System* mengakui sisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan *multimedia* interaktif dan dinamis.

Flash di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi - aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*.

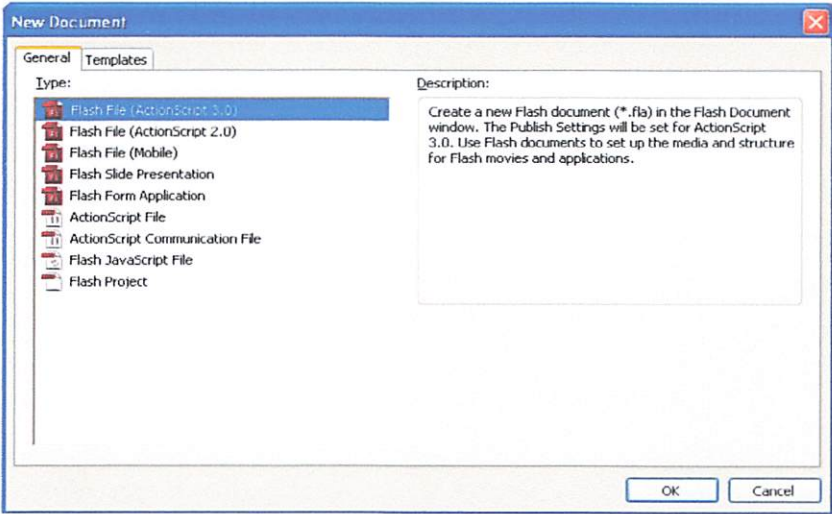
Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud di sini adalah grafik yang berbasis *vektor*, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Flash adalah program *grafis* yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak di bidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia flash 8*. Sekarang *Flash* telah berpindah *vendor* menjadi *Adobe*.

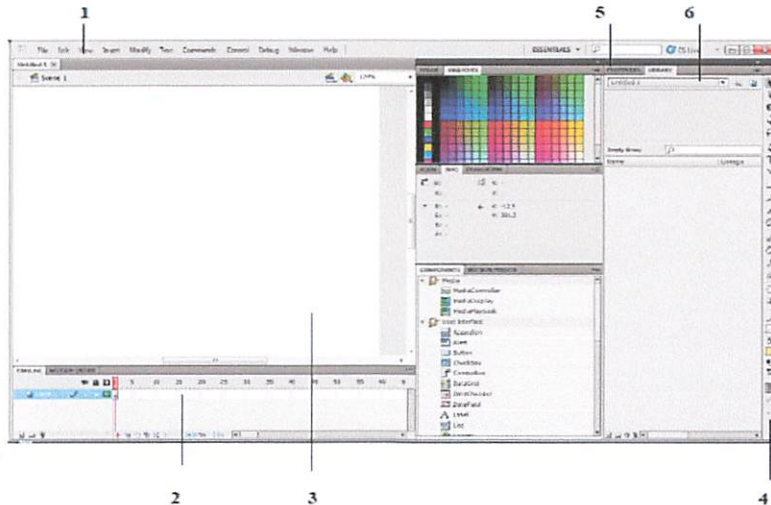
2.5.2 Konponen Adobe Flsh CS4 Profesinal

Menu utama merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tools* lainnya. Seperti yang pernah dijelaskan dalam sebuah tulisan “Jendela kerja flash terdiri dari panggung (*stage*) dan panel-panel. Panggung merupakan tempat objek diletakkan, tempat menggambar dan menganimasikan objek.

Pada saat pertama kali anda membuka *Flash*, anda dapat membuat file *Flash* dengan memilih menu *File New*. akan ditunjukkan jendela *New Document* seperti terlihat dalam Gambar 2.1 dan 2.2.



Gambar 2.1: New Document



Gambar 2.1: Tampilan Adobe *FlasCS4 professional*

Keterangan gambar :

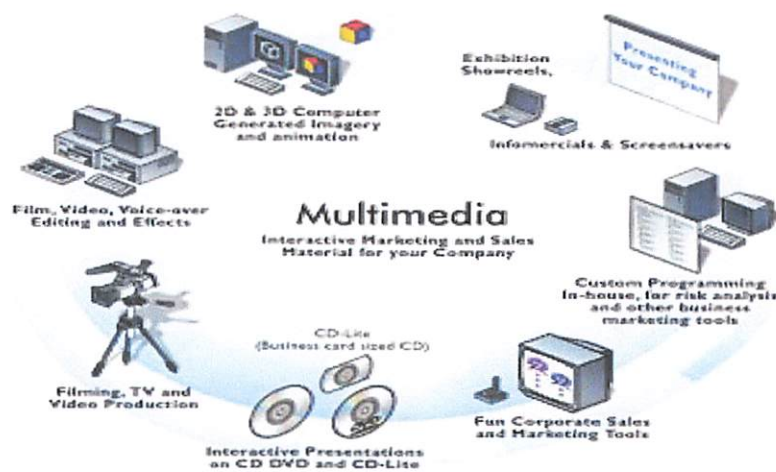
1. **Menu Bar** adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang di golongankan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah *New, Open, Save, Import, Export*, dan lain-lain.
2. **Timeline** adalah sebuah jendela *panel* yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah *movie*, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan *layer*, dan lain-lain.
3. **Stage** adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi *frame-frame* secara individual dalam sebuah *movie*.
4. **Action Frame** adalah action yang diberikan pada *keyframe*. Sebuah *keyframe* akan ditandai dengan huruf a bila pada *keyframe* tersebut terdapat sebuah *action*.
5. **Action Objek** adalah *action* yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun *movie clip*. *ActionScript* diketikkan pada panel *actions* yang tersedia pada *software*. *ActionScript* hanya dapat dituliskan pada objek yang bertipe *Movie Clip*, *keyframe*, *Button*, dan objek *components*. *ActionScript* tidak dapat digunakan pada objek tulisan atau gambar lain yang bukan bertipe *Movie Clip*. Jadi bila ingin menggunakan *ActionScript* pada suatu objek, objek tersebut harus diubah menjadi *Movie Clip* terlebih dahulu. Untuk membuka *Panel Actions*, klik tulisan *Action* yang ada pada jendela panel.

2.6. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah gabungan video, audio, grafik dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif atau menurut McCormick multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau menurut Robin dan Linda multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

2.6.1 Komponen Multimedia

Menurut James A. Senn, multimedia terbagi dalam beberapa element-element multimedia, seperti yang terlihat dalam gambar dibawah ini :



Gambar 2.2: Element - element multimedia

1. *Frame Animation* Merupakan teknik animasi yang sederhana. Dimana animasi tersebut dibangun pada setiap *frame* yang saling berkaitan dengan *frame* lainnya.
2. *Sprite animation* merupakan sebuah animasi yang bergerak secara mandiri, sedangkan latar pada belakang animasi tersebut diam.
3. *Path animation* (animasi lintasan) adalah animasi yang bergerak mengikuti garis pada suatu lintasan yang dibuat.
4. *Spline animation* merupakan sebuah animasi bergerak yang mengikuti garis lintasan dengan membentuk suatu kurva, dimana kurva tersebut didapat dari hasil perhitungan secara sistematis yang dapat menghasilkan gerak animasi lebih halus.

5. *Vector Animation* Sebuah animasi yang dikendalikan oleh *vektor*. Animasi vektor memberikan hasil yang bersih dan halus, dikarenakan gambar yang ditampilkan dan ukuran animasi menggunakan nilai matematika.
6. *Character animation* (animasi karakter) umumnya digunakan dalam film kartun berbasis dua dimensi maupun tiga dimensi. Dimana proses pembuatan tiga dimensi dilakukan pada tiga sudut pandang, yaitu pada sudut x, y dan z, sedangkan pada dua dimensi pada sudut x dan y.
7. *Morphing Animation* Adalah animasi yang mengubah satu bentuk menjadi bentuk yang lain dan memperlihatkan serangkaian *frame* yang menciptakan suatu gerak yang halus.
8. *Digital animation* adalah teknik penggabungan gambar dimana pada setiap gambar terdapat gerakan yang berbeda.
9. *Navigasi* merupakan sebuah kontrol untuk mengatur, memfungsikan suatu perintah, maupun informasi yang dapat berupa tombol teks atau simbol.

2.6.2 Objek - Objek Multimedia

- a) **Teks** Menurut Sutopo (2003) Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya multimedia menyajikan informasi kepada *audiens* dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.
- b) **Image** Menurut Sutopo (2003) secara umum image atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.
- c) **Animasi** Menurut Sutopo (2002) animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang di variasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.
- d) **Audio** Menurut Sutopo (2003) penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*). Salah satu bentuk bunyi yang bias di gunakan

dalam produksi multimedia adalah *Waveform Audio* yang merupakan format file audio yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada *sampling rate* (banyaknya sampel per detik). *Waveform* (wav) merupakan standar untuk Windows PC.

- e) **Video** Menurut Suyanto (2003) video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Walaupun terdiri dari elemen-elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam *video*, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang di modifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Flash* di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD *Interaktif* dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya.

Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *autoplay*. Keunggulan yang di miliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu di berikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan *web*, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran *file output* nya

Movie-movie Flash memiliki ukuran *file* yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi *web* dengan

peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak *future-future* baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal.

Future-future baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat *aplikasi-aplikasi* web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan JavaScript dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari SWF termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui server. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi web yang standar adalah akan menjamin dan mengamankan penyimpanan dan perpindahan data.

2.6.3 Macam-Macam Multimedia

Adobe Photoshop adalah *software* pengolah gambar atau foto yang sangat lengkap dengan segala fasilitasnya. *Software* ini merupakan program yang berbasis bitmap, di mana bitmap merupakan sekumpulan titik dengan tingkat kerapatan tertentu. yang kemudian kita kenal dengan istilah pixel. *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe systems* yang di khususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

Perangkat lunak ini banyak di gunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga di anggap sebagai pemimpin pasar market leader untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah di produksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS Creative Suite*, versi sembilan disebut *Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3 profesional* , versi ke sebelas adalah *Adobe Photoshop CS4* dan versi yang terakhir ke duabelas adalah *Adobe Photoshop CS4*

profesional.

1. *Adobe flash* adalah *software* untuk membuat presentasi yang canggih menggabungkan gambar, animasi, suara, video, dan efek khusus.
2. *CorelDraw* diciptakan oleh *Corel Corporation* merupakan program yang berbasis vector, salah satu ciri program berbasis *vector* atau garis adalah objek yang dihasilkan akan relatif sama saat diperbesar walau mengalami pembesaran sampai dengan berapa pun ukurannya. *CorelDraw* sangat unggul dalam mengolah gambar yang akan dijadikan logo, simbol, dll.
3. *Corel PhotoPaint* adalah perangkat lunak buatan Corel yang ditujukan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek seperti *Adobe Photoshop*. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan. Perangkat lunak ini biasa dijual satu paket dengan *Corel Draw* dan *Corel R.A.V.E.*
4. *Adobe Flash actionscript 2.0 dan 3.0* adalah *software* untuk menciptakan situs web media-kaya, aplikasi web, game online, streaming audio dan video presentasi, kartu ucapan animasi.
5. *Video* adalah Teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film *sesovlid*, sinyal elektronik atau media digital. Berkaitan dengan "penglihatan dan pendengaran". Aplikasi video pada multimedia mencakup banyak aplikasi.
6. *Entertainment , Interposol, Interactive.* Digital video adalah Jenis sistem video *recording* yang bekerja menggunakan sistem digital dibanding dengan analog dalam representasi videonya. kemudian didistribusikan melalui *optical disc*, misal : VCD atau DVD. Macam-macam *camcorder* antara lain :Mini DVD, DVD *Camcorder*, digital 8 Lensa : Untuk mengatur banyak cahaya, zoom, kecepatan *shutter. Imager* . Untuk melakukan konversi cahaya ke sinyal elektronik video.

2.6.4 Kegunaan multimedia

1. Merupakan cara yang kaya untuk mengkomunikasikan sesuatu yang mendorong partisipasi, keterlibatan dan eksplorasi pengguna Menstimulasi panca indera.

2. Memberikan kemudahan pemakaian terutama bagi pengguna awam.
3. Menarik pengguna untuk mencoba dan mempelajari maupun menggunakan lebih jauh.

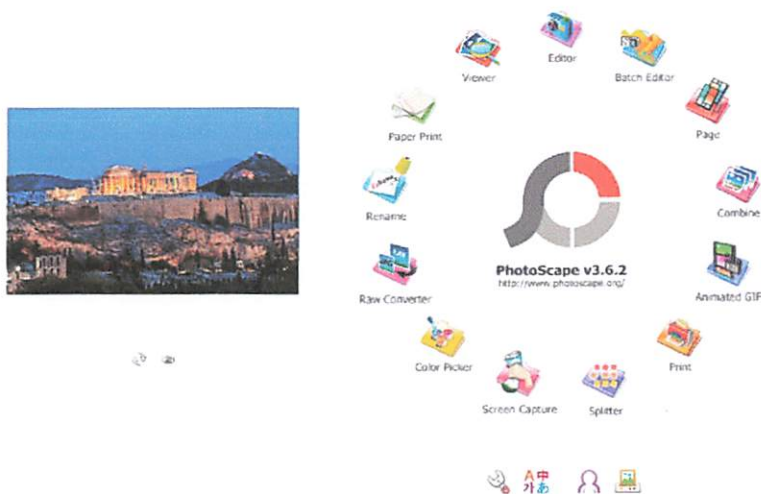
2.7. Perangkat Lunak Pendukung Aplikasi

Untuk membangun aplikasi tersebut di butuhkan beberapa perangkat yang di gunakan untuk membuat dan mempercantik tampilan aplikasi mulai dari visual, animasi dan suara.

2.8. Photoscape

Photoscape adalah software gratis yang bisa di gunakan untuk mempercantik foto. Banyak fitur yang di tawarkan pada program ini dan semua tampilannya user friendly. Salah satu fitur yang ada pada *photoscape* adalah *fitur page*. Fungsi fitur page sendiri adalah untuk menggabungkan beberapa foto menjadi satu lembar foto.

Kumpulan foto-foto yang sudah di buat menjadi foto page tapi masih bisa di manipulasi lagi misalkan dengan menambahkan *frame* ataupun teks. Selain *fitur page*, ada juga fitur *screen capture*. fitur ini berguna untuk mengambil gambar window yang ada di komputer. Berikut adalah tampilan halaman awal *photoscape V. 3.6*.



Gambar 2.3: Halaman Awal photoscape v.3.6.2

2.8.1 Mengenal Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah program *Video Editing* yang dikembangkan oleh Adobe. Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan

praktisi di bidangnya. Keuntungan belajar melakukan *edit* video menggunakan *Adobe Premiere* adalah program ini sebenarnya mudah di pelajari dan dalam waktu singkat Anda dapat mencapai tingkat mahir walaupun sekarang masih pemula. Dengan latihan tentunya.

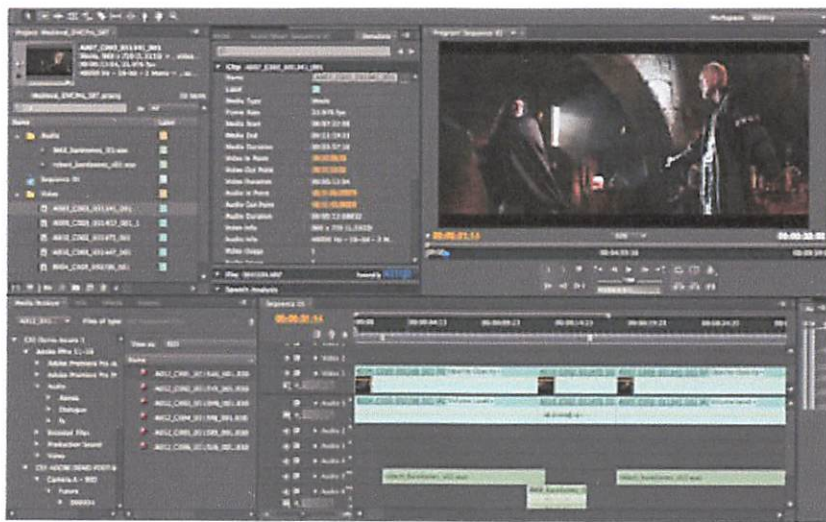
Adobe Premier lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, *video* dan *audio*, bukan untuk animasi karena untuk animasi kita bisa memakai *Adobe After Effect*. Namun *Adobe Premier* terdapat beberapa trik rahasia yang dapat menampilkan multimedia yang lebih menarik. Oleh karena itu *adobe premier* dapat digabungkan oleh multimedia lainnya seperti *3D Studio Max*, *After Effects*, *Adobe Photoshop* dan *Utility multimedia* lainnya.

program *Adobe Premiere* adalah bagian dari *Adobe Creative Suite*, sebuah rangkaian dari desain grafis, *video* editing, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh *Adobe Systems*. *Premiere Pro* mendukung banyak kartu *video editing* dan *plug-in* untuk percepatan proses, tambahan mendukung format *file*, dan *video / audio* efek. *Premiere Pro CS4* adalah versi pertama yang akan dioptimalkan untuk 64-bit sistem operasi meskipun tidak *natively* 64-bit.

Premiere Pro merupakan penerus untuk mendesain ulang *Adobe Premiere*, dan di luncurkan pada tahun 2003. *Premiere Pro* merujuk ke versi dirilis pada tahun 2003 dan kemudian, sedangkan *Premiere* merujuk pada rilis sebelumnya. Meskipun dua versi *Premiere Pro* hanya didukung *Windows*, *Premiere Pro CS3* tersedia baik untuk *Windows* dan *Mac OS* (hanya berbasis *Intel Mac* yang didukung) membuatnya menjadi salah satu dari beberapa lintas platform NLES tersedia.

Adobe Premiere Pro CS4 profesional merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh *production house*, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan. Buku panduan ini mengupas tuntas fasilitas yang disediakan oleh *Adobe Premiere Pro CS4 profesional*. Pada setiap pokok bahasan, diulas secara detail dan disertai contoh aplikasi dalam mengolah video. Buku ini juga mengulas beberapa fasilitas terbaru yang ada di dalam

Adobe Premiere Pro CS4 profesional *Premiere Pro* mendukung *editing* video berkualitas tinggi di hingga 4K x 4K resolusi, di hingga 32-bit per channel warna, baik dalam dan RGB YUV. Audio-contoh tingkat mengedit, VST audio plug-in mendukung, dan 5,1 surround sound pencampuran tersedia untuk *audio fidelity* tinggi. *Premiere Pro* dari arsitektur *plug-in* memungkinkan untuk *import* dan *ekspor* format diluar dari kendala atau *QuickTime DirectShow*, mendukung berbagai jenis file *audio* dan video format dan codec pada kedua MacOS dan Windows. Berikut adalah tampilan *Adobe premiere* seperti pada Gambar 2.4



Gambar 2.4: Tampilan Adobe Premiere

Versi 1,5 di tingkatkan dukungan untuk *video* definisi tinggi konten, dan manajemen proyek baru ditambahkan alat dan filter baru. Hal ini juga termasuk dukungan untuk 24p panjangnya. Versi 1.5.1 menambahkan dukungan untuk HDV. Versi 2.0 lebih *refines* 24p dan HDV *editing*, dan merupakan yang pertama NLE utama untuk mendukung *natively* Canon 24F format pada kamera seperti Canon XL H1, dengan tambahan *update*. Sejak versi 2.0, *Premiere Pro* telah memerlukan prosesor yang mendukung SSE2, yang tidak tersedia di beberapa prosesor tua.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa

3.1.1 Identifikasi Masalah

Analisis yang di lakukan pada tahapan perencanaan membangun tutorial sebagai media pembelajaran, dikarenakan terdapat masalah-masalah yang teridentifikasi pada anak kelas 1 sampai 3 SD. Permasalahan yang teridentifikasi pada anak SD , antara lain :

1. Siswa maupun siswi yang kurang mampu memahami maksud dari setiap gerakan shalat lima waktu dalam pembelajaran agama.
2. Masih banyaknya anak kelas 1 sampai 3 SD yang masih belum terlalu mengenal akan penggunaan teknologi yang sudah ada.
3. Terdapat berbagai tutorial dan perangkat lunak pembelajaran bagi pelajar kelas kelas 1 sampai 3 SD, serta memiliki fasilitas yang kurang dapat di mengerti dan di pahami oleh siswa dan siswi.
4. Dibutuhkannya aplikasi alternatif sebagai media pembelajaran teknologi komputer.

3.1.2 Analisa Kebutuhan

(a) Analisa

Analisa adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

(b) Kebutuhan

Kebutuhan adalah kondisi atau kemampuan yang harus dimiliki oleh perangkat lunak untuk memenuhi apa yang disyaratkan atau diinginkan oleh pemakai.

Dari penjelasan mengenai analisa kebutuhan di atas maka dapat disimpulkan bahwa analisa kebutuhan adalah suatu cara atau metode untuk mengetahui perbedaan antara kondisi yang diinginkan atau diharapkan dengan kondisi

yang ada. Adapun analisa kebutuhan dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional dari tutorial aplikasi shalat ini adalah :

- a) Tutorial mampu memberikan tuntunan dan tata cara shalat lima waktu dengan baik dan benar.
- b) Tutorial bisa memberikan gambaran kepada pengguna mengenai cara shalat lima waktu beserta baca'an shalat dimulai dari awal hingga berakhimya shalat.
- c) Tutorial dapat memberikan pemilihan tombol secara keseluruhan dari tombol 1 sampai tombol 7 secara acak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi pengguna.

2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non fungsional dari aplikasi shalat ini adalah :

- (a) *Interface* pada aplikasi tuntunan shalat lima waktu yaitu dapat di gunakan dengan operasi sistem mulai dari *Windows 3xp* sampai dengan *Windows 7 Ultimate*.
- (b) *Performance* pada aplikasi yaitu dapat melakukan gerakan shalat secara otomatis setelah pengguna selesai menekan tombol pilihan yang berada pada halaman awal aplikasi.

3.1.3 Kebutuhan Perangkat

Kebutuhan perangkat yang digunakan dalam membuat tutorial ini meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang di hubungkan dengan sistem operasi. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi meliputi:

1. Perangkat lunak *Adobe Flash CS4 Profesional*, merupakan perangkat utama yang memiliki beberapa alat-alat pendukung serta bahasa pemrograman *Actionscript* versi 2.0.
2. *Photoscape v3.6.3* yang di gunakan untuk melakukan pembuatan animasi tulisan maupun gambar yang ada pada tutorial interaktif serta dapat melakukan konversi ke dalam bentuk *shockwave flash (.swf)*.

Sedangkan perangkat keras yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi, meliputi:

- (a) *Mainboard Intel Pentium Dual Core*.
- (b) *Processor Intel Pentium Dual Core (@ 2.80GHz)*.

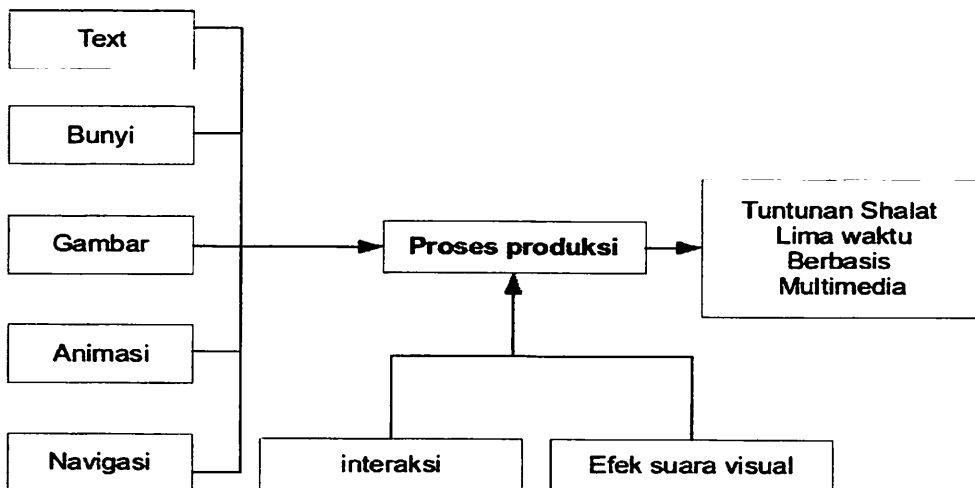
- (c) *Memory 2GB.*
- (d) *Harddisk Thoshiba HTS543225L9A300 320GB.*
- (e) *Monitor Series Express Chipset 10" 1024x600 Pixel.*
- (f) *Sound Realtek 5.698.701.*
- (g) Sistem operasi sebagai penghubung perangkat lunak dan perangkat keras dalam membuat aplikasi tuntunan shalat lima waktu, menggunakan sistem operasi *Microsoft Windows7 Ultimate 32 bit.*

3.2. Perancangan

Pada tahap perancangan aplikasi, mulai dari tampilan utama menampilkan beberapa menu yang terdiri dari shalat subuh, dhuhur, ashar, maghrib, isyak, tat cara shalat lima waktu yang benar dan do'a sesudah shalat.

3.2.1 Perancangan Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu

Pada aplikasi tuntunan shalat lima waktu untuk anak kelas 1 sampai 3 SD di sajikan dalam berbagai bentuk visual dan suara yang interaktif dengan di lengkapi kontrol navigasi. Diagram alir dalam proses pembuatan aplikasi tuntunan shalat lima waktu dapat di lihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1: Diagram Alir Pembuatan Aplikasi

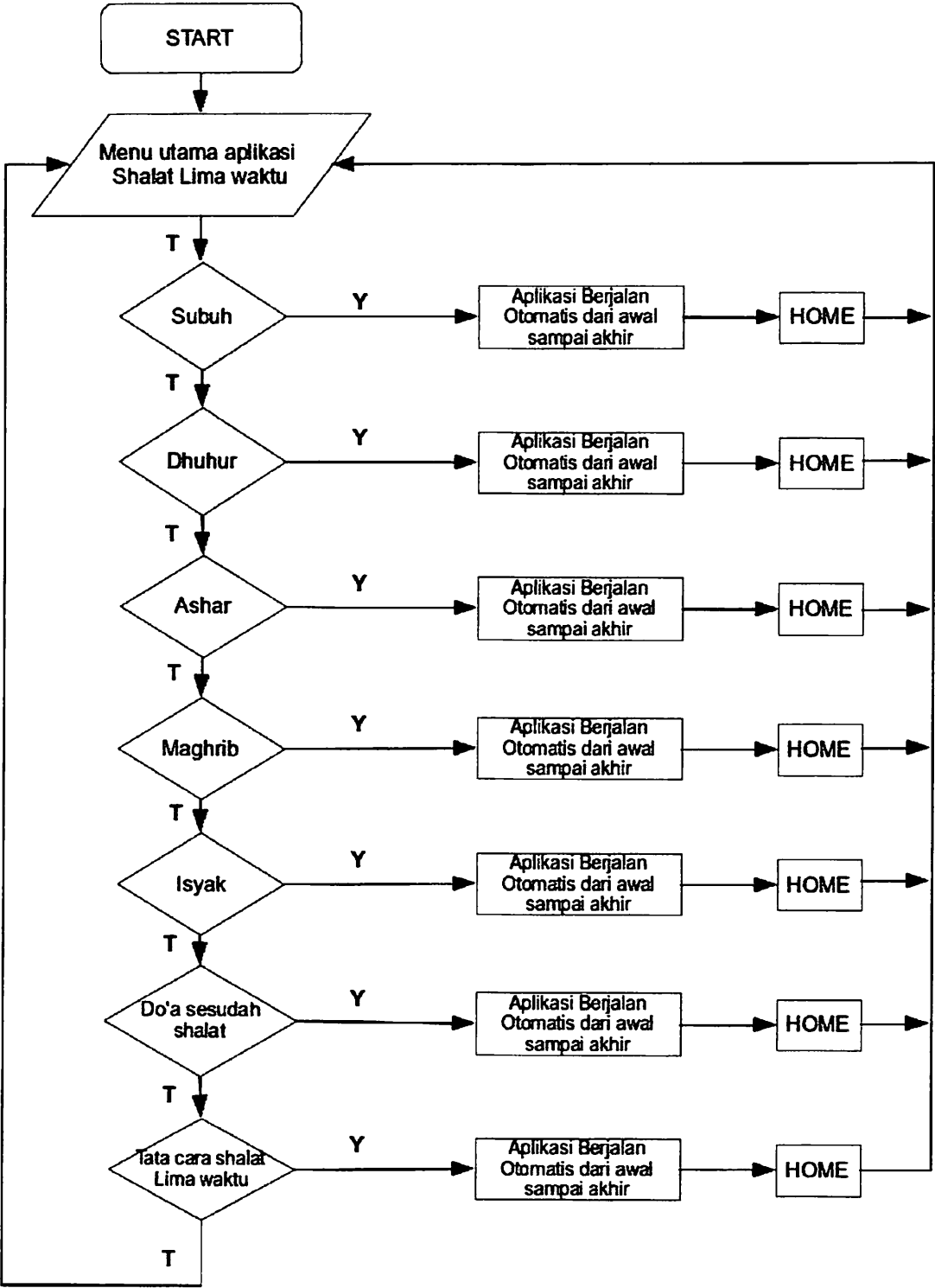
3.2.2 Struktur Navigasi Aplikasi Tuntunan Shalat lima waktu

Struktur navigasi pada aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia menggunakan struktur navigasi kombinasi, dimana setiap struktur yang ada, dikombinasikan dengan navigasi yang dapat dikontrol dengan menggunakan *mouse* komputer pada laptop. Struktur navigasi aplikasi tuntuna shalat lima waktu berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD, meliputi :

1. Menu Pendahuluan halaman awal aplikasi
Pada menu pendahuluan, terdiri dari tujuh tombol
2. Menu tombol 1 sampai 5 berisikan tentang tata cara shalat lima waktu di sertai dengan gerakan shalat, baca'an shalat dan suara.
3. Navigasi 6 berisikan tentang Tata cara shalat lima waktu berupa *video* animasi anak menggambarkan gerakan shalat mulai dari gerakan awal hingga akhir shalat.
4. Navigasi 7 berisikan tentang do'a sesudah shalat lima waktu berupa *video* baca'an sesudah shalat lima waktu beserta artinya hingga selesai.
5. Navigasi Home di gunakan untuk kembali ke halaman utama apabila pengguna sudah mengetahui tata cara shalat dan mau pindah maka dengan menekan tombol home maka akan kembali ke menu awal aplikasi tuntunan shalat lima waktu.

3.2.3 Perancangan Diagram Alir Aplikasi

Pada tahap perancangan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia membutuhkan penjelasan pada setiap halaman aplikas secara bertahap, mulai dari proses awal ketika memulai aplikasi, memasuki menu dan sub menu pada aplikasi sampai dengan mengakhiri aplikasi. Diagram alir jalanya aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD, dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.2: Diagram Alir Aplikasi

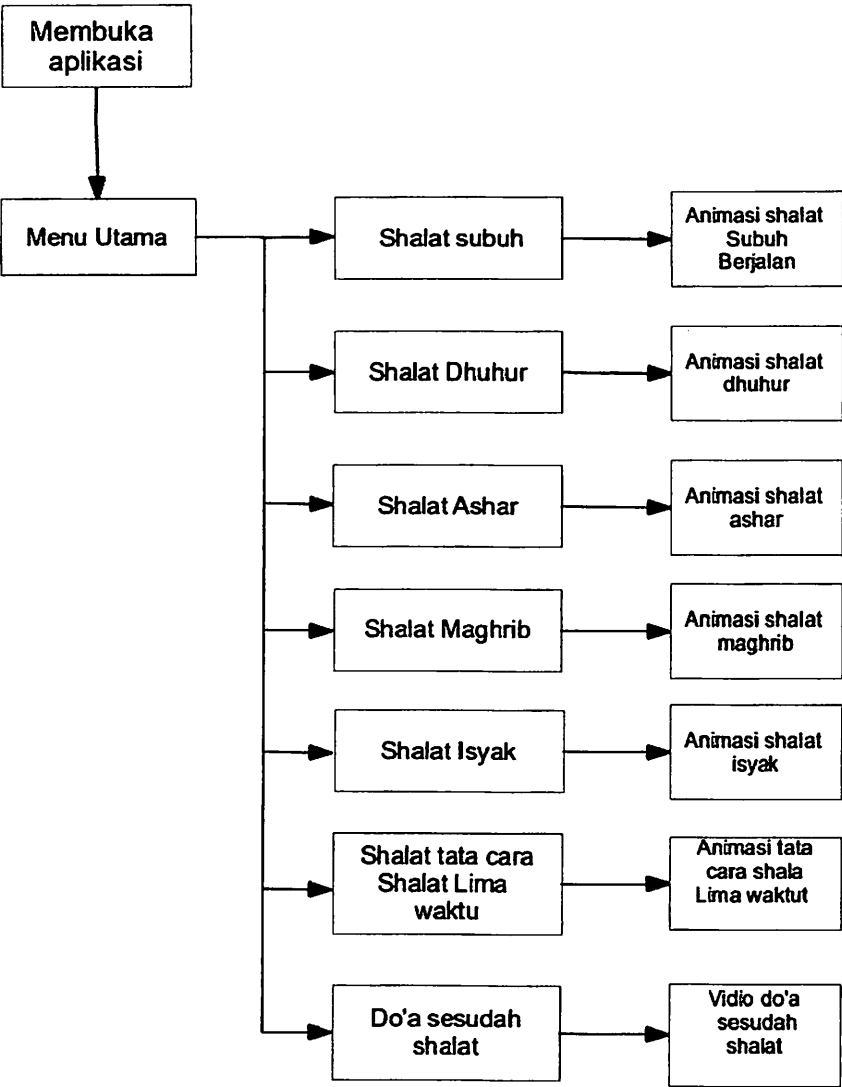
3.2.4 Analisis Sistem Aplikasi

Aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia ini memiliki beberapa fungsi sistem, antara lain :

1. Menyajikan aplikasi animasi gerakan shalat berupa visual dan suara yang di konfigurasi dengan tombol yang ada pada aplikasi, dimana pada saat pengguna melakukan interaksi dengan tombol tersebut, maka gerakan dapat di mengerti, mengetahui dan memahami maksud dari setiap tombol yang ada karena dalam aplikasi ini dibuat dengan bahasa indonesia, sedangkan visual dibuat agar pengguna lebih mengetahui gerakan shalat yang benar.
2. Terdapat menu tombol animasi yang menunjukkan shalat lima waktu serta tulisan bacaan arab yang sudah di terapkan.
3. Setiap gerakan yang di jalankan disertai dengan penjelasan gambar dan do'a mengenai shalat lima waktu menu home untuk kembali ke menu awal aplikasi.

3.2.5 Sitemap Tobol Aplikasi

Aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia di sajikan dalam berbagai bentuk gerakan animasi dan suara interaktif dengan di lengkapi kontrol navigasi. Pada proses pembuatannya, elemen multimedia yang disusun akan di gunakan sebagai bahan untuk proses produksi yang di dukung oleh perangkat lunak, serta di sisipkan unsur interaksi, dimana unsur-unsur tersebut akan dibuat oleh kreatifitas penulis agar dapat menghasilkan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia yang baik dan menarik bagi pengguna. *Sitemap* jalan tombol aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia, dapat di lihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3: Sitemap Jalan Tombol Aplikasi

Pada diagram alir aplikasi di atas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Mulai dari tampilan pendahuluan aplikasi diteruskan ke halaman awal aplikasi.
2. Halaman utama terdapat tujuh pilihan tombol diantaranya yaitu, tombol Subuh,

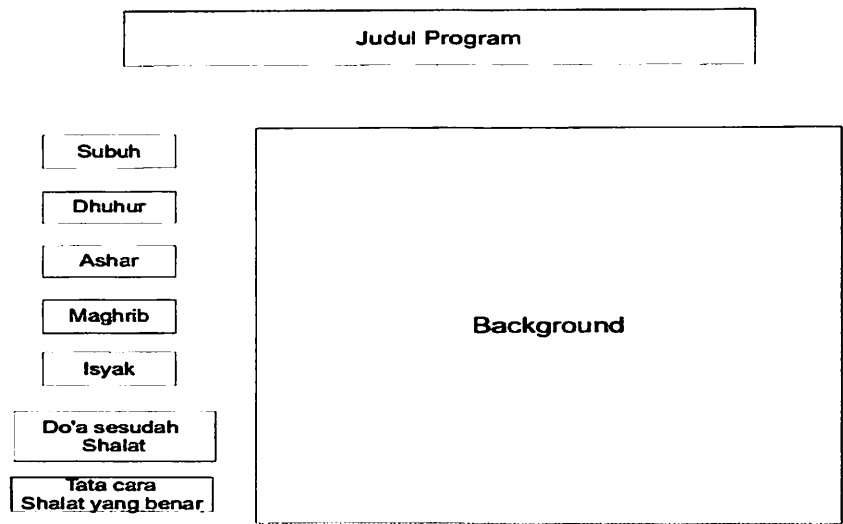
Dhuhur, Ashar, Maghrib, Isyak. Tata cara shalat lima waktu dan Do'a sesudah shalat lima waktu.

3. Pada halaman awal aplikasi ada 7 tombol aplikasi pilihlah salah satu tombol dengan menekan tombol maka aplikasi akan berjalan otomatis mulai dari awal hingga akhir.
4. Apabila pengguna sudah memahami dengan tuntunan shalat lima waktu yang sudah di pelajari dalam aplikasi dan ingin keluar mengganti dengan pembelajaran shalat lainnya maka pengguna tinggal menekan tombol home yang berada di pojok kanan atas berwarna kuning.
5. Apabila memilih tombol ke 6 maka secara otomatis akan menampilkan *video* dan tata cara shalat lima waktu dengan di lengkapi suara dan animasi mulai dari awal hingga selesainya shalat.
6. Apabila memilih tombol yang ke 7 maka secara otomatis akan menampilkan sebuah *video* berupa do'a setelah shalat lima waktu beserta artinya.

3.2.6 Perancangan Layout Aplikasi

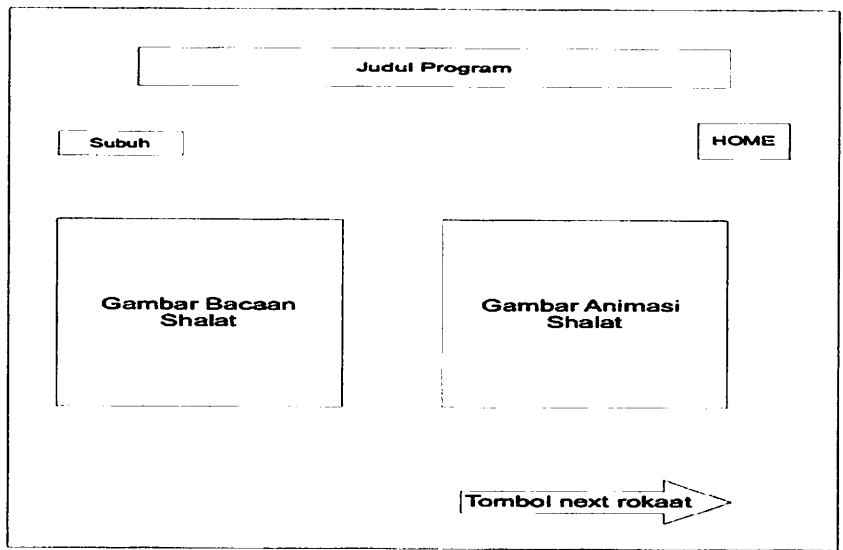
Halaman pendahuluan yang berada pada awal tampilan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia menggunakan struktur navigasi kombinasi, dimana setiap struktur yang ada, dikombinasikan dengan navigasi yang dapat dikontrol dengan menggunakan mouse komputer struktur navigasi aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia, meliputi :

1. Menu awal, Terdiri dari tujuh navigasi dan tombol utama, yaitu ,tombol subuh, tombol dhuhur, tombol ashhar, tombol magrib, tombol isyak dan home dengan isi pada masing-masing tombol sesuai dengan konten yang tertera pada nama tombol. berikut bisa di lihat pada gambar Struktur navigasi aplikasi 3.4.



Gambar 3.4: Struktur Navigasi Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu

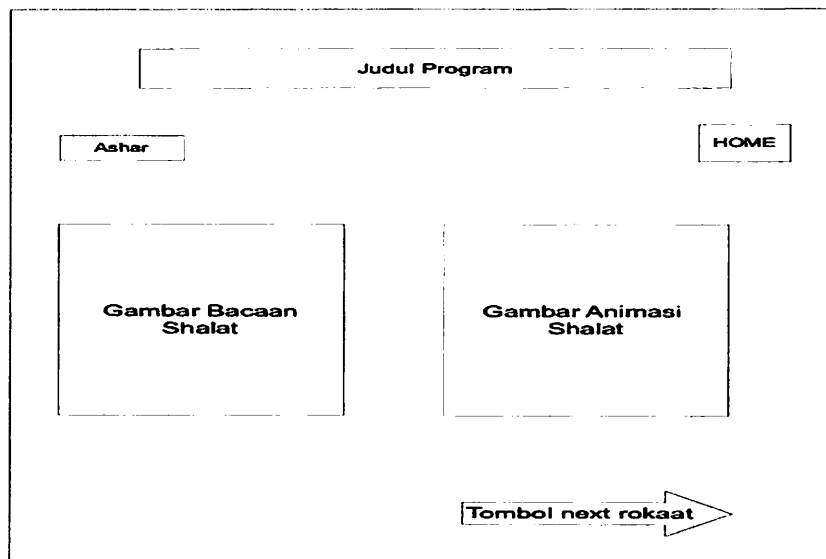
2. Navigasi shalat subuh, berisikan tata cara melakukan gerakan shalat subuh, dalam navigasi ini menampilkan pembahasan mengenai shalat subuh dari gerakan mulai awal sampai akhir di jelaskan dengan gambar animasi dan di sertai dengan audio yang di sesuaikan dengan bacaanya shalat subuh bisa di lihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5: Navigasi Shalat Subuh

3. Navigasi dhuhur

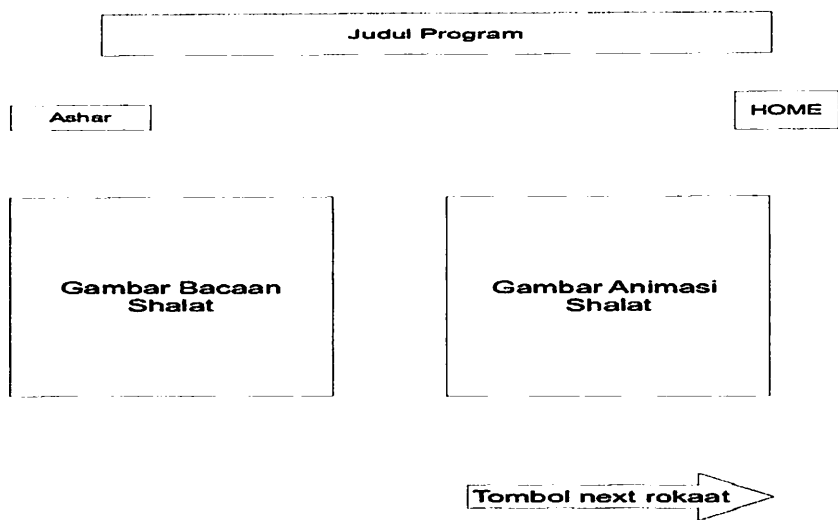
Pada navigasi shalat dhuhur ini yaitu berisikan tata cara melakukan gerakan shalat dhuhur, dalam navigasi ini menampilkan pembahasan mengenai shalat dhuhur gerakan mulai awal sampai akhir di jelaskan dengan gambar animasi dan disertai dengan audio yang di sesuaikan dengan bacaanya shalat dhuhur. bisa di lihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6: Tombol Navigasi Dhuhur

4. Navigasi Ashar

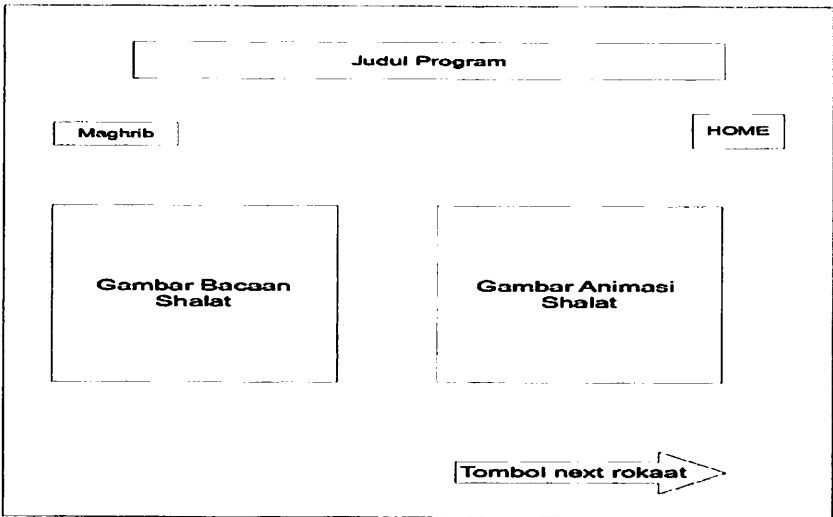
Dalam navigasi shalat ashar ini yaitu berisikan tata cara melakukan gerakan shalat ashar, dalam navigasi ini menampilkan pembahasan mengenai shalat ashar gerakan mulai awal sampai akhir di jelaskan dengan gambar animasi dan disertai dengan audio yang di sesuaikan dengan bacaanya shalat ashar. bisa di lihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7: Tampilan Navigasi Ashar

5. Navigasi Maghrib

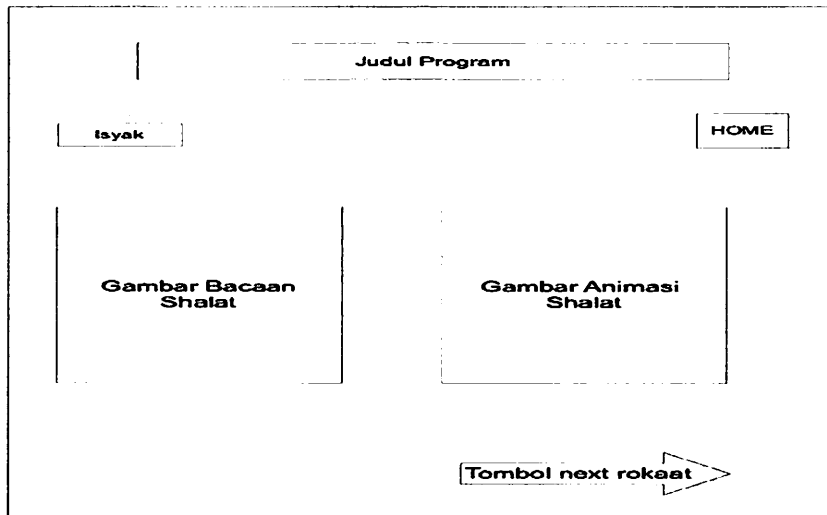
Dalam navigasi shalat maghrib ini berisikan tata cara melakukan gerakan shalat magrib, dalam navigasi ini menampilkan pembahasan mengenai shalat magrib gerakan mulai awal sampai akhir di jelaskan dengan gambar dan di sertai dengan audio yang di sesuaikan dengan bacaanya shalat magrib. bisa di lihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8: Tombol Navigasi Maghrib

6. Navigasi Isyak

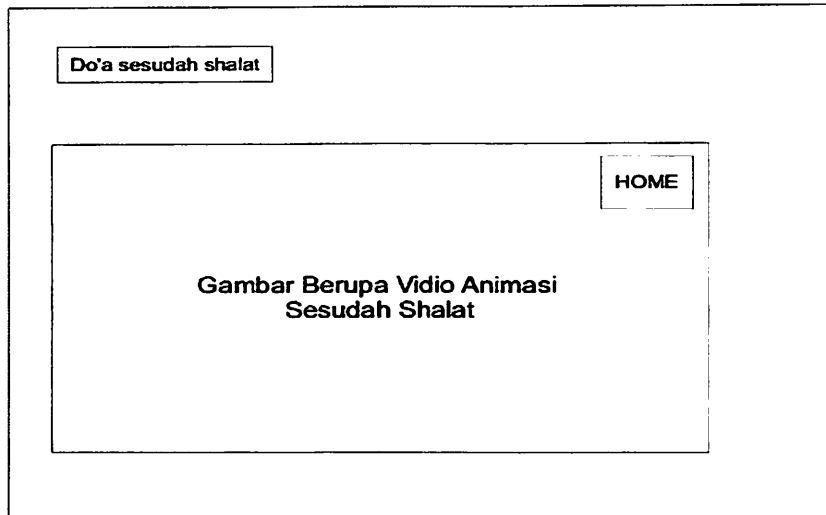
Dalam navigasi shalat isyak ini yaitu berisikan tata cara melakukan gerakan shalat isyak, dalam navigasi ini menampilkan pembahasan mengenai shalat isyak gerakan mulai awal sampai akhir di jelaskan dengan gambar animasi dan disertai dengan audio yang di sesuaikan dengan bacaanya shalat isyak. bisa di lihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9: Tombol Navigasi Isyak

7. Navigasi Do'a sesudah shalat

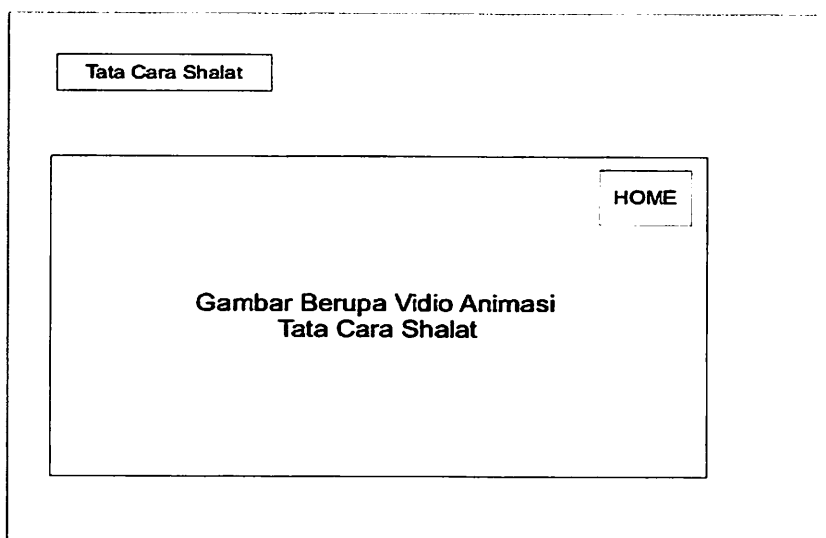
Dalam navigasi do'a sesudah shalat ini yaitu berisikan cara melakukan berdoa sesudah shalat, dalam navigasi ini menampilkan mengenai cara ber do'a sesudah shalat mulai dari awal sampai akhir di jelaskan dengan berupa vidio animasi dan di sertai artinya yang di sesuaikan dengan bacaanya do'a setelah shalat. Gambar navigasi do'a sesudah shalat bisa di lihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10: Navigasi Do'a Sesudah Shalat

8. Navigasi Tata Cara shalat yang benar

Dalam navigasi tata cara shalat ini yaitu berisikan tentang cara melakukan shalat lima waktu dengan lebih detail dan terperinci, dalam navigasi ini menampilkan mengenai cara shalat lima waktu mulai dari niat awal sampai akhir shalat di jelaskan dengan berupa vidio animasi gerakan dan di sertai artinya yang di sesuaikan dengan gerakan. Gambar tata cara shalat yang benar bisa di lihat pada gambar 3.11



Gambar 3.11: Navigasi Tata Cara Shalat

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

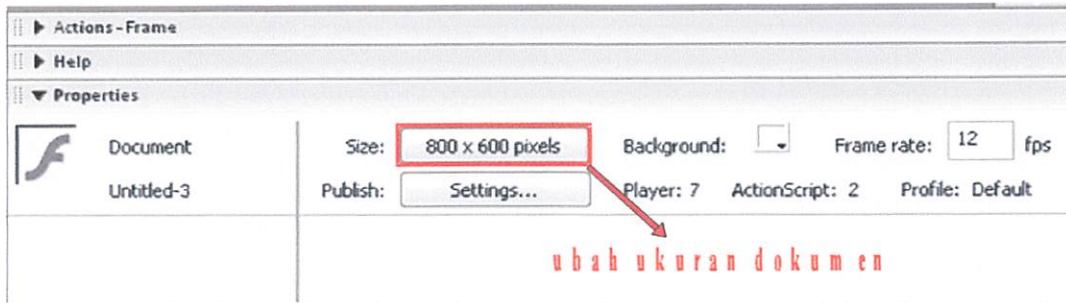
4.1. Implementasi

Pada proses implementasi ke dalam tutorial aplikasi tuntunan shalat lima waktu dan pengujian terhadap aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia, di lakukan setelah seluruh proses pengumpulan data dianggap telah mencukupi untuk di lanjutkan ke dalam proses pembuatan aplikasi dengan mengkombinasikan data-data pendukung aplikasi atau elemen-elemen *multimedia* menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS4 Profesional*, agar menghasilkan halaman-halaman yang saling terintegrasi antar satu halaman dengan halaman yang lainnya. Apabila pada saat proses pembuatan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia membutuhkan beberapa data pendukung, maka akan dilakukan proses penambahan pengumpulan data.

4.1.1 Pembuatan Halaman Pendahuluan

Pembuatan halaman pendahuluan atau digunakan sebagai tampilan awal proses untuk menggunakan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia. Pembuatan halaman ini digunakan agar pengguna dapat masuk ke dalam menu utama aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia kelas 1 sampai kelas 3 SD. Tahapan-tahapan yang diperlukan dalam pembuatan halaman pendahuluan, antara lain yaitu:

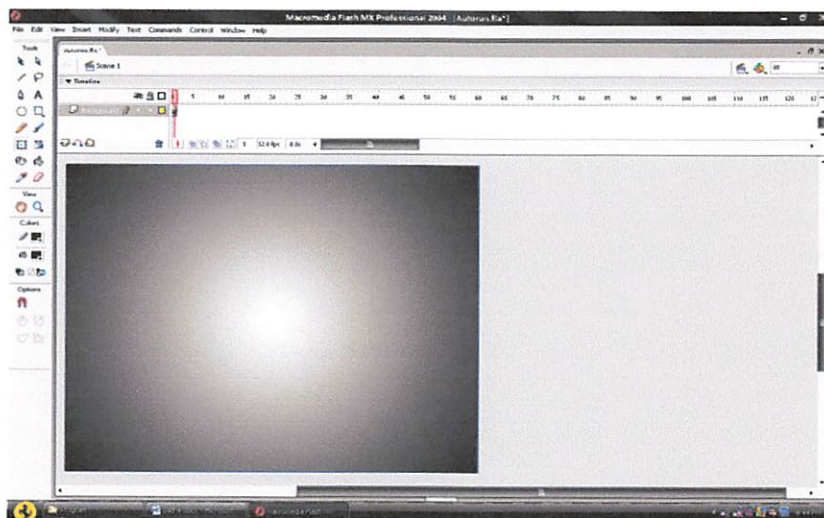
1. Menjalankan perangkat lunak *Adobe Flash CS4 Profesiona*.
2. Membuat dokumen baru dengan nama "*Autorun.SWF*" untuk bisa di aktifkan oleh halaman lain dengan pemrograman *Action Script 2.0*.
3. Melakukan konfigurasi pada dokumen yang masih kosong, dengan merubah ukuran panjang dan lebar dokumen, agar mendapatkan aplikasi dengan kualitas visual baik.
4. Proses konfigurasi ukuran panjang dan lebar dokumen, dapat dilakukan di *properties* pada *toolbar*. Proses tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1: Konfigurasi Ukuran Dokumen

Setelah melakukan konfigurasi pada dokumen yang baru, maka proses pembuatan halaman pendahuluan sudah dapat dilakukan. Proses dalam pembuatan halaman pendahuluan, meliputi :

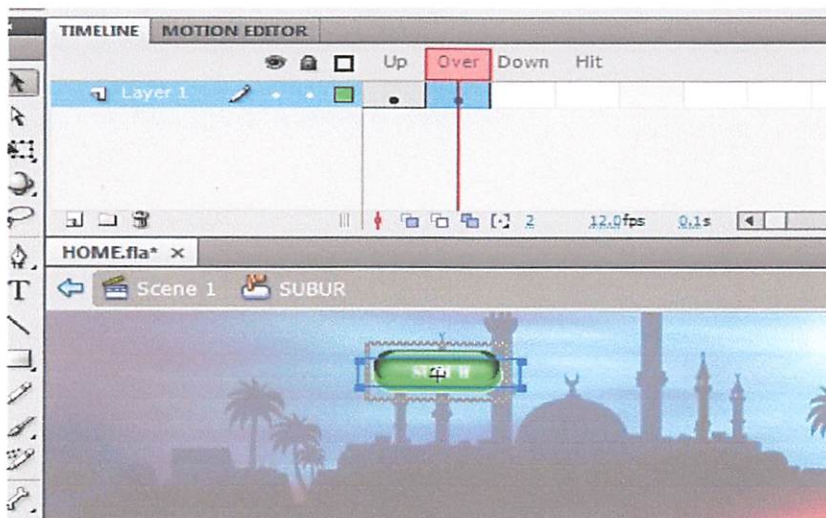
1. Melakukan *import* data ke dalam lembar kerja *Adobe Flash CS4 Profesional* dengan cara klik *File* kemudian pada pilihan *Import* klik *Import to Stage*. Setelah itu pilih gambar yang ingin dijadikan *background* kemudian klik *Open*. Proses *import* dari data gambar dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2: Cara Mengimport Lembar Kerja

2. Pada *layer 1* klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini digunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer 2* ini akan digunakan sebagai *layer* tombol pada halaman pendahuluan. Setelah *layer 2* selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Oval Tool* dan dibentuk berbentuk oval kemudian

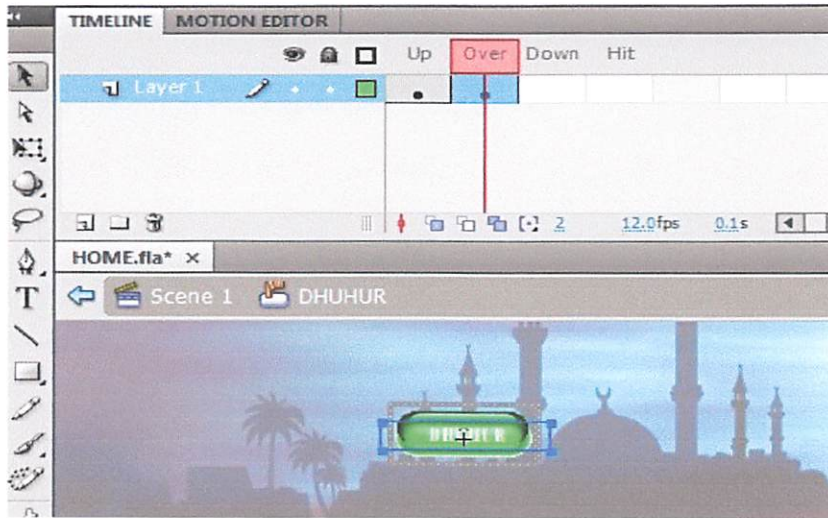
penempatan gambar desain tombol di tengah halaman pendahuluan. Setelah itu pemberian nama tombol yang dibuat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan SUBUH dan diletakkan di pinggir kiri desain oval yang sebelumnya sudah dibuat. Hal selanjutnya yaitu membuat tombol persis seperti tombol sebelumnya akan tetapi pada tombol yang kedua ini diberikan tulisan Home. Setelah proses pembuatan tombol ini selesai dilakukan masing-masing baik dari tombol SUBUH maupun tombol Home diubah menjadi *button* dengan cara klik tombol yang akan diubah menjadi *button* kemudian tekan F8 pada *keyboard* dan setelah itu pilih *button* dan klik *OK*. Proses dari pembuatan tombol pada halaman dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3: Pembuatan Tombol Subuh

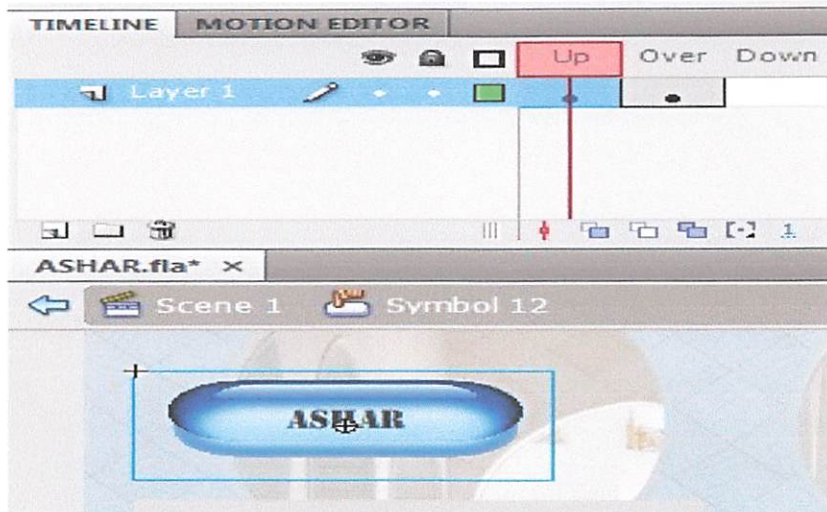
3. Pada *layer 1* klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini digunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer 2* ini akan digunakan sebagai *layer* tombol pada halaman pendahuluan. Setelah *layer 2* selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Oval Tool* dan dibentuk berbentuk oval kemudian penempatan gambar desain tombol di tengah halaman pendahuluan. Setelah itu pemberian nama tombol yang dibuat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan DHUHUR dan diletakkan di pinggir kiri desain oval yang sebelumnya sudah dibuat. Hal selanjutnya yaitu membuat tombol persis seperti tombol sebelumnya akan tetapi pada tombol yang kedua ini diberikan tulisan Home. Setelah proses pembuatan tombol ini selesai dilakukan masing-masing

baik dari tombol DHUHUR maupun tombol Home diubah menjadi *button* dengan cara klik tombol yang akan diubah menjadi *button* kemudian tekan F8 pada *keyboard* dan setelah itu pilih *button* dan klik OK. Proses dari pembuatan tombol pada halaman dapat di lihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4: Pembuatan Tombol Dhuhur

4. Pada *layer 1* klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini digunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer 2* ini akan digunakan sebagai *layer* tombol pada halaman pendahuluan. Setelah *layer 2* selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Oval Tool* dan dibentuk berbentuk oval kemudian penempatan gambar desain tombol di tengah halaman pendahuluan. Setelah itu pemberian nama tombol yang dibuat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan ASHAR dan diletakkan di pinggir kiri desain oval yang sebelumnya sudah dibuat. Hal selanjutnya yaitu membuat tombol persis seperti tombol sebelumnya akan tetapi pada tombol yang kedua ini diberikan tulisan Home. Setelah proses pembuatan tombol ini selesai dilakukan masing-masing baik dari tombol ASHAR maupun tombol Home di ubah menjadi *button* dengan cara klik tombol yang akan diubah menjadi *button* kemudian tekan F8 pada *keyboard* dan setelah itu pilih *button* dan klik OK. Proses dari pembuatan tombol pada halaman dapat di lihat pada gambar 4.5



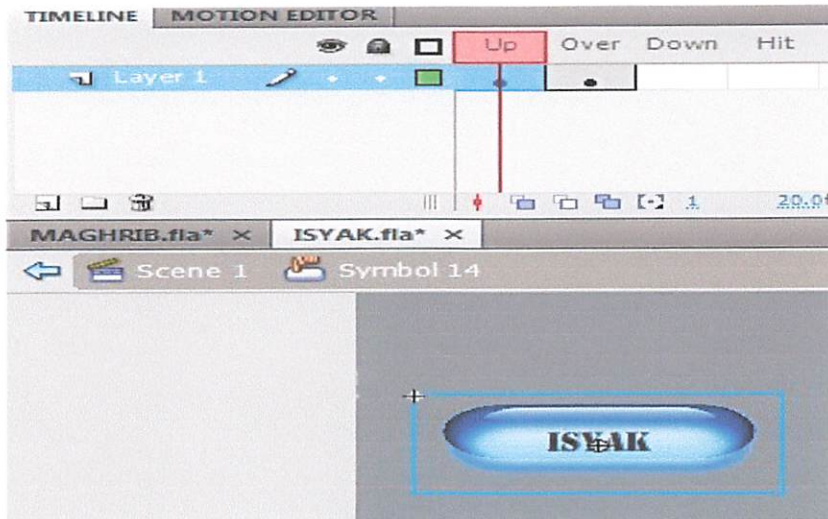
Gambar 4.5: Pembuatan Tombol Ashar

5. Pada *layer 1* klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini digunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer 2* ini akan digunakan sebagai *layer* tombol pada halaman pendahuluan. Setelah *layer 2* selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Oval Tool* dan dibentuk berbentuk oval kemudian penempatan gambar desain tombol di tengah halaman pendahuluan. Setelah itu pemberian nama tombol yang dibuat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan MAGHRIB dan diletakkan di pinggir kiri desain oval yang sebelumnya sudah dibuat. Hal selanjutnya yaitu membuat tombol persis seperti tombol sebelumnya akan tetapi pada tombol yang kedua ini diberikan tulisan Home. Setelah proses pembuatan tombol ini selesai dilakukan masing-masing baik dari tombol MAGHRIB maupun tombol Home diubah menjadi *button* dengan cara klik tombol yang akan diubah menjadi *button* kemudian tekan F8 pada *keyboard* dan setelah itu pilih *button* dan klik *OK*. Proses dari pembuatan tombol pada halaman dapat di lihat pada gambar 4.6



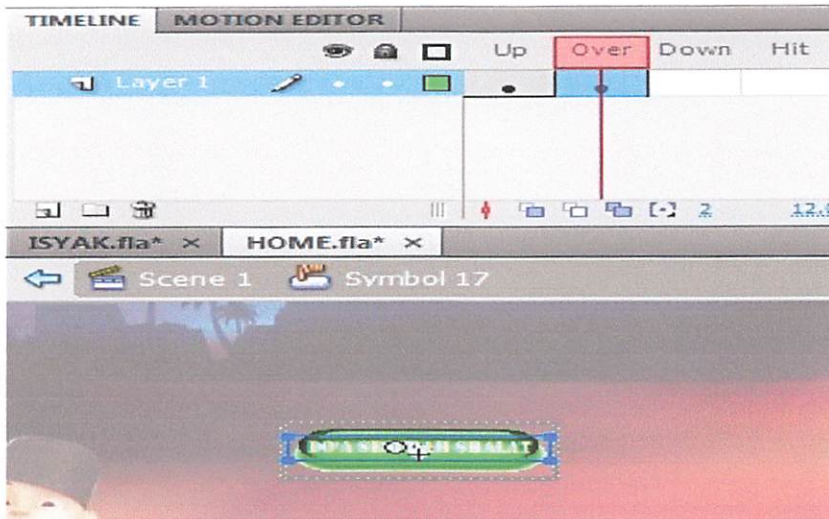
Gambar 4.6: Pembuatan Tombol Maghrib

6. Pada *layer 1* klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini digunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer 2* ini akan digunakan sebagai *layer* tombol pada halaman pendahuluan. Setelah *layer 2* selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Oval Tool* dan dibentuk berbentuk oval kemudian penempatan gambar desain tombol di tengah halaman pendahuluan. Setelah itu pemberian nama tombol yang dibuat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan ISYAK dan diletakkan di pinggir kiri desain oval yang sebelumnya sudah dibuat. Hal selanjutnya yaitu membuat tombol persis seperti tombol sebelumnya akan tetapi pada tombol yang kedua ini diberikan tulisan Home. Setelah proses pembuatan tombol ini selesai dilakukan masing-masing baik dari tombol ISYAK maupun tombol Home diubah menjadi *button* dengan cara klik tombol yang akan diubah menjadi *button* kemudian tekan F8 pada *keyboard* dan setelah itu pilih *button* dan klik *OK*. Proses dari pembuatan tombol pada halaman dapat di lihat pada gambar 4.7



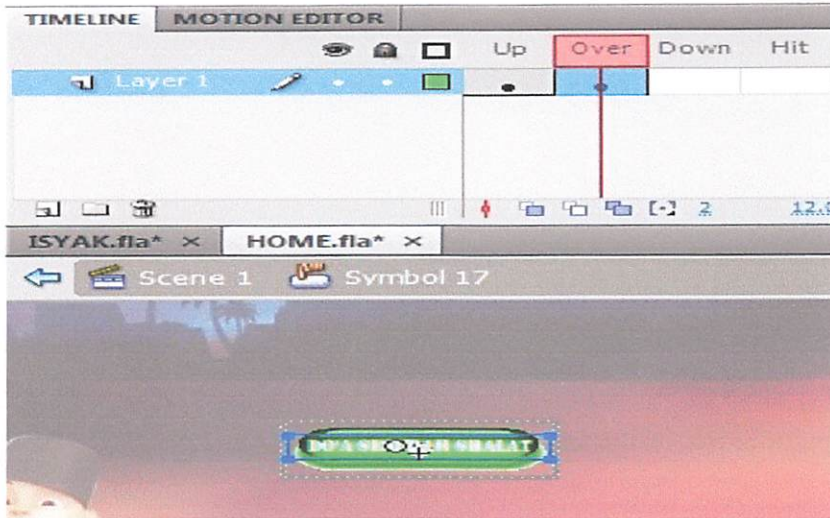
Gambar 4.7: Pembuatan Tombol Isyak

7. Pada *layer 1* klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini digunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer 2* ini akan digunakan sebagai *layer* tombol pada halaman pendahuluan. Setelah *layer 2* selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Oval Tool* dan dibentuk berbentuk oval kemudian penempatan gambar desain tombol di tengah halaman pendahuluan. Setelah itu pemberian nama tombol yang dibuat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan TATA CARA SHALAT dan diletakkan di pinggir kiri desain oval yang sebelumnya sudah dibuat. Hal selanjutnya yaitu membuat tombol persis seperti tombol sebelumnya akan tetapi pada tombol yang kedua ini diberikan tulisan Home. Setelah proses pembuatan tombol ini selesai dilakukan masing-masing baik dari tombol TATA CARA SHALAT maupun tombol Home diubah menjadi *button* dengan cara klik tombol yang akan diubah menjadi *button* kemudian tekan F8 pada *keyboard* dan setelah itu pilih *button* dan klik *OK*. Proses dari pembuatan tombol pada halaman dapat di lihat pada gambar 4.8



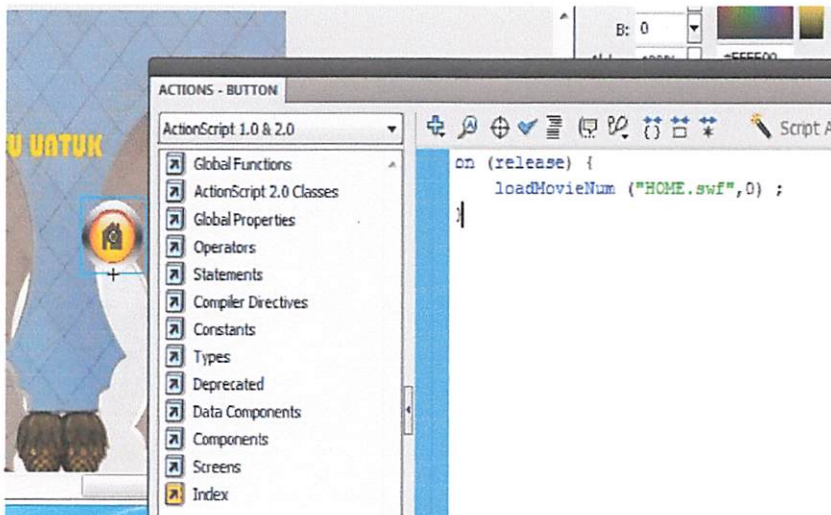
Gambar 4.8: Pembuatan Tombol Tata Cara Shalat

8. Pada *layer* 1 klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini digunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer* 2 ini akan digunakan sebagai *layer* tombol pada halaman pendahuluan. Setelah *layer* 2 selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Oval Tool* dan dibentuk berbentuk oval kemudian penempatan gambar desain tombol di tengah halaman pendahuluan. Setelah itu pemberian nama tombol yang dibuat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan DO'A SESUDAH SHALAT dan diletakkan di pinggir kiri desain oval yang sebelumnya sudah dibuat. Hal selanjutnya yaitu membuat tombol persis seperti tombol sebelumnya akan tetapi pada tombol yang kedua ini diberikan tulisan Home. Setelah proses pembuatan tombol ini selesai dilakukan masing-masing baik dari tombol DO'A SESUDAH SHALAT maupun tombol Home diubah menjadi *button* dengan cara klik tombol yang akan diubah menjadi *button* kemudian tekan F8 pada *keyboard* dan setelah itu pilih *button* dan klik OK. Proses dari pembuatan tombol pada halaman dapat di lihat pada gambar 4.9



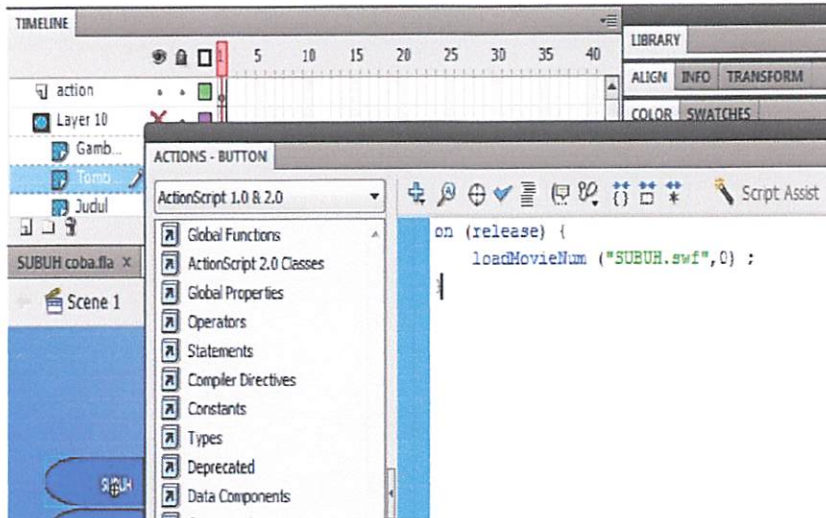
Gambar 4.9: Pembuatan Tombol Do'a Sesudah Shalat

9. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol HOME dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol HOME dapat dilihat pada gambar 4.10.



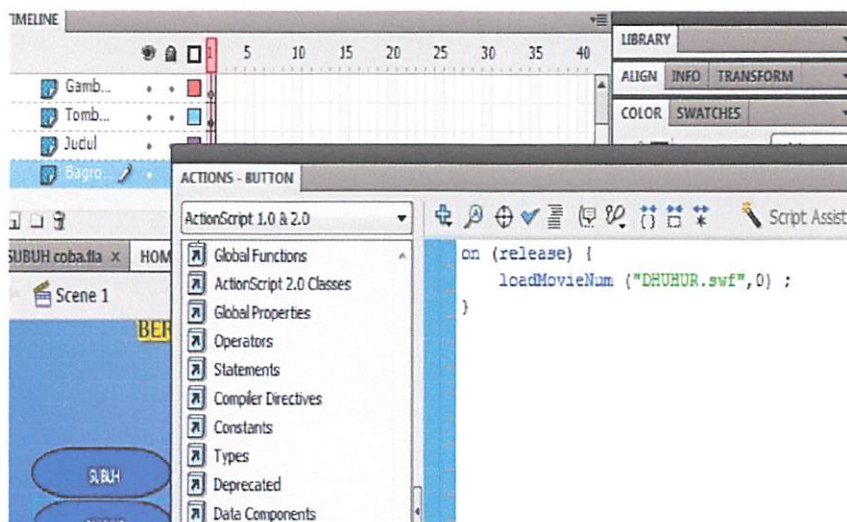
Gambar 4.10: Penulisan Script Pada Tombol Home

10. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol SUBUH dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol SUBUH dapat dilihat pada gambar 4.11



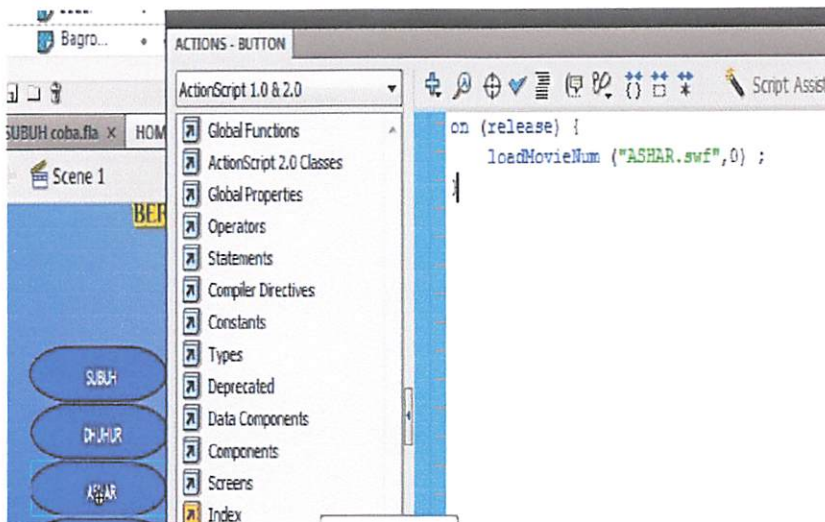
Gambar 4.11: Penulisan Script Pada Tombol Subuh

11. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol DHUHUR dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol DHUHUR dapat dilihat pada gambar 4.12



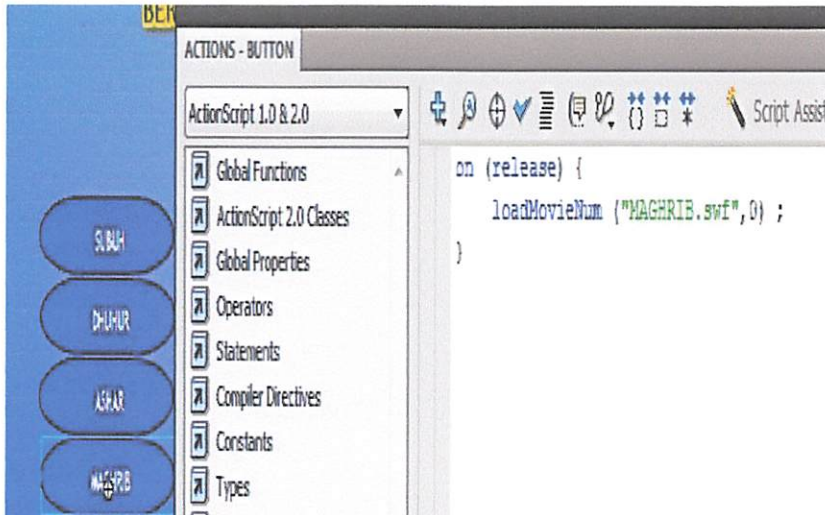
Gambar 4.12: Penulisan Script Pada Tombol Dhuhur

12. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol ASHAR dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol ASHAR dapat dilihat pada gambar 4.13.



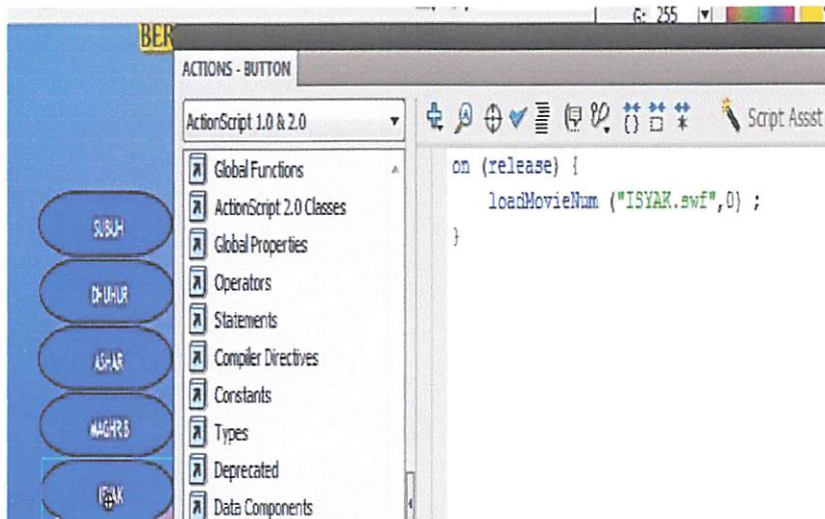
Gambar 4.13: Penulisan script pada tombol Ashar

13. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol MAGHRIB dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol MAGHRIB dapat dilihat pada gambar 4.14.



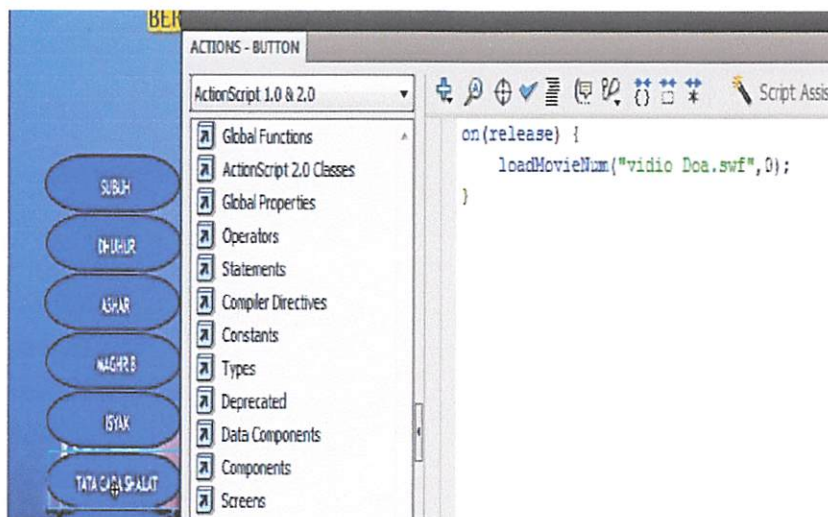
Gambar 4.14: Penulisan Script Pada Tombol Maghrib

14. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol ISYAK dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol ISYAK dapat dilihat pada gambar 4.15.



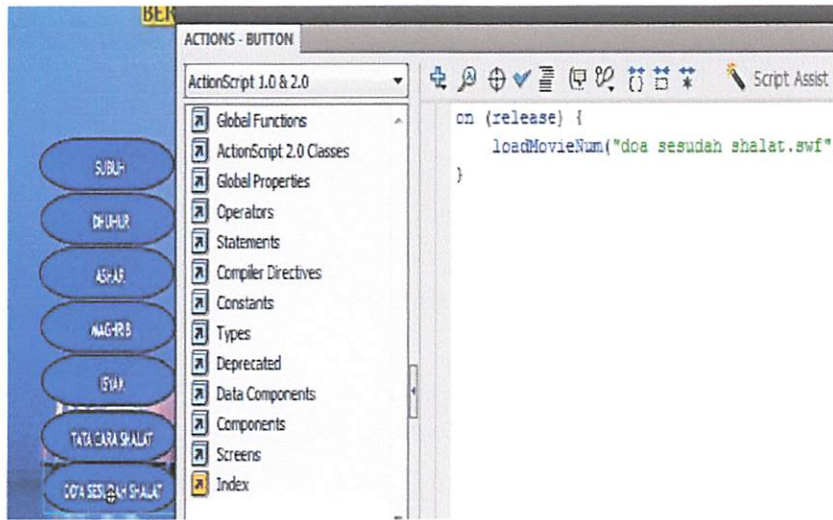
Gambar 4.15: Penambahan Script Pada Tombol Isyak

15. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol TATA CARA SHALAT dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol TATA CARA SHALAT dapat dilihat pada gambar 4.16



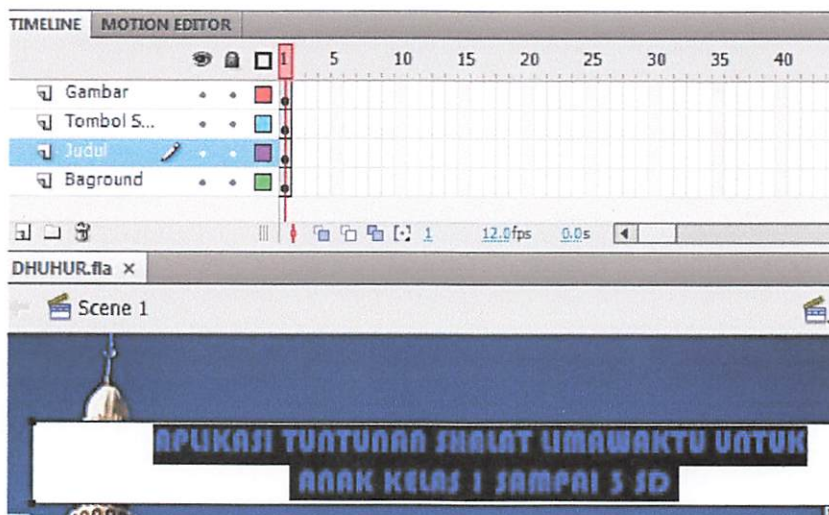
Gambar 4.16: Penambahan Script Pada Tombol Tata Cara Shalat

16. Langkah selanjutnya yaitu penambahan *script* pada setiap tombol DO'A SESUDAH SHALAT dengan cara klik pada tombol yang akan ditambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. Penulisan *script* pada tombol DO'A SESUDAH SHALAT dapat dilihat pada gambar 4.17



Gambar 4.17: Penambahan Script Pada Tombol Do'a Sesudah Shalat

17. Langkah selanjutnya setelah pembuatan dan penambahan *script* pada tombol yaitu melakukan *import* animasi judul yang sudah dibuat pada *Adobe Flas CS4 Profesional* sebelumnya dengan cara klik *File* kemudian pilih *Import* dan klik *Import to Library*. Setelah itu tarik atau *drag file* yang telah di *import* ke dalam lembar kerja dan letakkan pada bagian atas halaman pendahuluan. Proses *import* judul dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18: Proses Pembuatan Judul

18. Setelah selesai membuat *background* halaman utama langkah selanjutnya yaitu membuat *layer 2* atau *layer* baru dengan cara klik kanan pada *layer 1* kemudian klik *Insert Layer*. *Layer 2* ini yang nantinya digunakan sebagai *layer* untuk semua tombol pada halaman utama. Selanjutnya pembuatan tombol-tombol navigasi sesuai dengan yang telah dirancang sebelumnya, yaitu tombol, *subuh*, *dhuhur*, *ashar*, *maghrib*, *isyak*, tata cara shalat yang benar dan do'a sesudah shalat. Tombol navigasi tersebut diletakkan pada bagian-bagian *background* halaman utama yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian setelah itu dilakukan perubahan atau konversi dari setiap tombol yang sebelumnya berbentuk *shape* atau obyek akan dibuat menjadi bentuk *button* sehingga dapat menghubungkan antara halaman satu dengan halaman lainnya yang ada pada aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD. Proses pembuatan tombol navigasi pada *background* halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19: Pembuatan Tombol Navigasi

19. Dalam setiap tombol navigasi pada halaman utama, diisi *script* untuk menghubungkan antara *file* satu dengan yang lainnya. Dengan menggunakan *script* yang diisikan ke dalam setiap tombol maka ketika pengguna mengklik suatu tombol akan otomatis menuju ke halaman sesuai dengan tombol yang dipilih. *Script* pada setiap tombol yang ada di halaman utama dapat dilihat pada tabel 4.1.

TOMBOL	Script
Subuh	on (release) { loadMovieNum ("subuh.swf",0) ; }
Dhuhur	on (release) { loadMovieNum ("dhuhur.swf",0) ; }
Ashar	on (release) { loadMovieNum ("ashar.swf",0) ; }
Maghrib	on (release) { loadMovieNum ("maghrib.swf",0) ; }
Isyak	on (release) { loadMovieNum ("isyak.swf",0) ; }
Tata cara shalat	on(release) { loadMovieNum("tatacara shalat shalat.swf",0); }
Do'a Sesudah shalat	on(release) { loadMovieNum("do'a sesudah shalat.swf",0); }

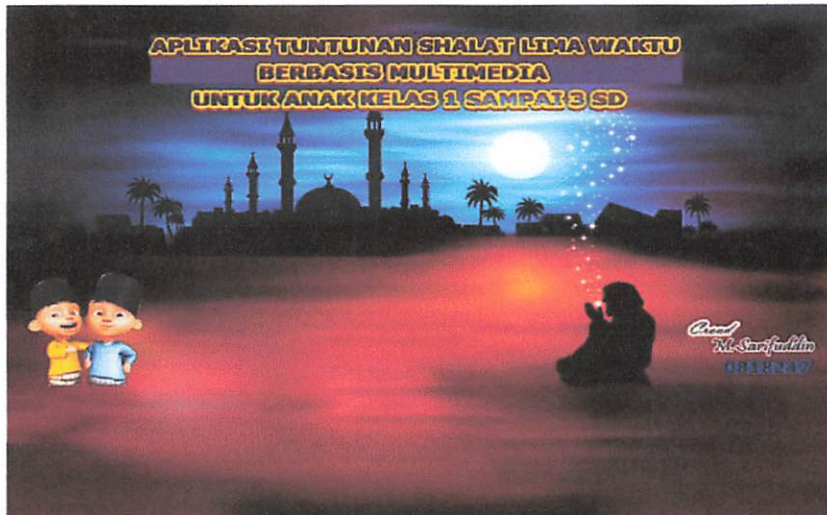
Tabel 4.1: Script Tombol Pada Halaman Utama.

4.1.2 Pembuatan Halaman Awal Aplikasi

Pada halaman utama ini merupakan halaman dimana menu-menu dari aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia diletakkan, selain itu halaman utama dibuat agar pengguna bisa melihat isi dari semua tata cara shalat sesuai dengan tombol navigasi yang dipilih. Tahapan yang diperlukan dalam pembuatan halaman utama, antara lain :

1. Membuat dokumen baru dengan nama "*Home.swf*" dengan tujuan agar ketika pada saat tombol masuk pada halaman pendahuluan ditekan maka akan secara otomatis pengguna akan masuk ke dalam halaman utama.
2. Pada *layer* 1 setelah membuat dokumen baru yaitu pembuatan *background* untuk halaman utama dengan menggunakan *Rectangle Tool* yang digabungkan antara satu dengan yang lainnya. Pada *layer 1* dilakukan proses *import* atau pemasukan gambar animasi ke *library* kemudian dimasukkan di dalam halaman kerja(*stage*)

pada *Adobe Flash CS4 Profesional* dan diletakkan pada bagian tengah halaman utama. Proses pembuatan *background* pada halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20: *Import Gambar Background*

4.2. Pengujian Aplikasi

4.2.1 Pengujian Halaman Pendahuluan

Pada proses pembuatan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia, membutuhkan beberapa tahapan-tahapan, yang meliputi :

1. Memasukkan Data *Visual* dan Suara

Hasil dari proses pengumpulan data yang berupa visual dan suara, di masukkan kedalam *library* pada perangkat lunak *Adobe Flash CS4 Profesional* yang disesuaikan dengan setiap halaman yang berisi mengenai tata letak dan fungsi halaman itu sendiri.

2. Menyisipkan *Action Script 2.0*

Memasukkan *script* ke dalam *frame* dan di panggil menggunakan fungsi tombol pada aplikasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS4 Profesional*. Proses tersebut dilakukan agar menghasilkan sinkronisasi fungsi dari halaman satu ke halaman lainnya. Dengan menekan tombol-tombol pada Aplikasi, maka secara otomatis akan keluar tampilan yang sesuai dengan nama tombol beserta keterangan yang ada pada tombol aplikasi tuntunan shalat lima waktu.

4.2.2 Pembuatan Background

pembuatan halaman *background* atau di gunakan sebagai tampilan awal proses untuk menggunakan aplikasi tuntunan shalat lima waktu. Pembuatan halaman ini di gunakan agar pengguna dapat masuk ke dalam menu utama aplikasi tuntunan shalat lima waktu. Tahapan-tahapan yang diperlukan dalam pembuatan halaman *background*, antara lain :

1. Menjalankan perangkat lunak *Adobe Flash CS4 Profesional*.
2. Membuat dokumen baru dengan nama "*Flash_Test.SWF*" untuk bisa diaktifkan oleh halaman lain dengan pemrograman *Action Script 2.0*.
3. Pada *layer 1* klik kanan kemudian pilih *insert layer*. Ini di gunakan untuk membuat *layer* baru pada *Adobe Flash CS4 Profesional*, serta selain itu pada *layer 1* ini akan di gunakan sebagai *layer* tombol pada halaman *background*. Setelah *layer 1* selesai di buat maka langkah selanjutnya yaitu membuat tombol dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan di bentuk berbentuk kotak kemudian penempatan gambar desain tombol di beberapa halaman *background*. Setelah itu pemberian nama tombol yang di buat dengan menggunakan *Text Tool* kemudian buat tulisan Subu, Dhuhur, Ashar, Maghrib, Isyak, Do'a sesudah shalat dan Tata cara shalat yang benar. Di letakkan di pinggir kiri desain gambar *background* yang sebelumnya sudah di buat. Hasil dari pembuatan tombol pada halaman awal aplikasi dapat di lihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.21:Pembuatan Tombol Aplikasi Shalat

- Setelah tombol selesai di buat, langkah selanjutnya yaitu pengujian subuh penambahan *script* pada setiap tombol Subuh dengan cara klik pada layer1 frame1 yang akan di tambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. tampilan subuh halaman Subuh dapat di lihat pada gambar 4.22.



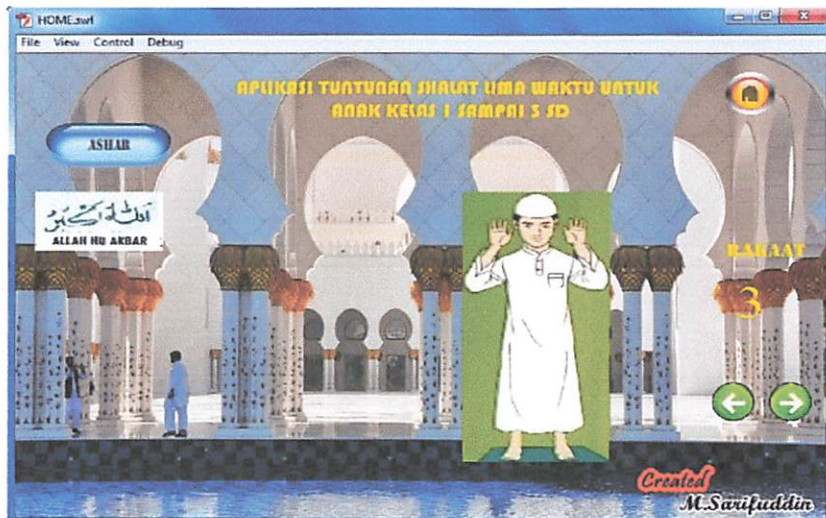
Gambar 4.22: Pengujian Halaman Subuh

- Langkah selanjutnya yaitu pengujian halaman dhuhur dan penambahan *script* pada tombol dhuhur dengan cara klik pada layer 2 pada frame1 yang akan di tambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. gambar tampilan halaman dhuhur dapat di lihat pada gambar 4.23.



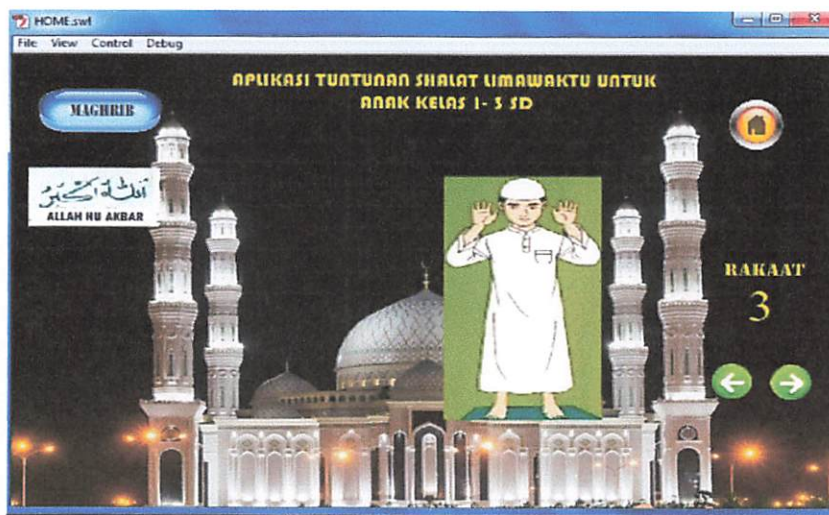
Gambar 4.23: Pengujian Halaman Dhuhur

6. Langkah selanjutnya pengujian halaman Ashar dan penambahan *script* pada tombol ashar dengan cara klik pada layer 2 pada frame1 yang akan di tambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. gambar tampilan halaman ashar dapat di lihat pada gambar 4.24



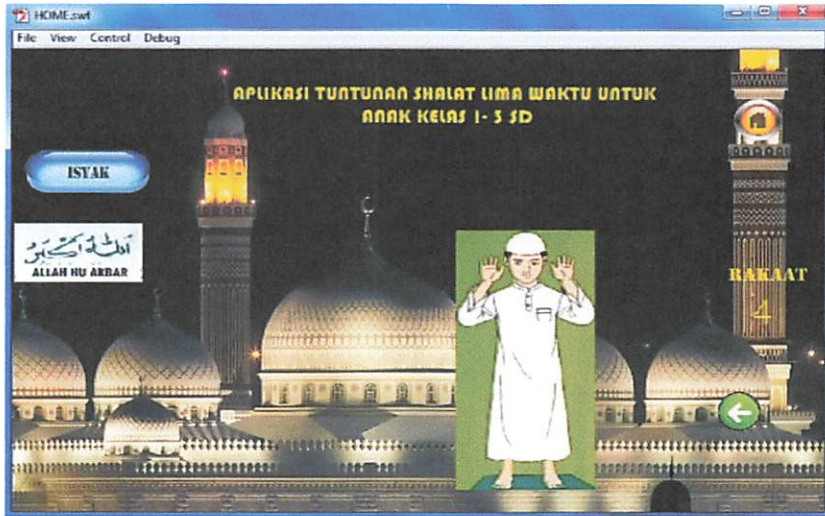
Gambar 4.24: Pengujian Halaman Ashar

7. Langkah selanjutnya pengujian halaman Maghrib dan penambahan *script* pada tombol maghrib dengan cara klik pada layer 2 pada frame1 yang akan di tambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. gambar tampilan halaman maghrib dapat di lihat pada gambar 4.25



Gambar 4.25: Pengujian Halaman Maghrib

8. Langkah selanjutnya pengujian halaman isyak dan penambahan *script* pada tombol isyak dengan cara klik pada layer 2 pada frame1 yang akan di tambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. gambar tampilan halaman isyak dapat di lihat pada gambar 4.26



Gambar 4.26: Tampilan Halaman Isyak

9. Langkah selanjutnya yaitu pengujian halaman Tata cara shalat yang benar penambahan *script* pada tombol Isyak dengan cara klik pada layer 2 pada frame1 yang akan di tambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. gambar tampilan halaman tata cara shalat yang benar dapat di lihat pada gambar 4.27



Gambar 4.27: Pengujian Halaman Tata Cara Shalat

10. Langkah selanjutnya yaitu pengujian dan penambahan *script* pada tombol Do'a setelah shalat dengan cara klik pada layer 2 pada frame1 yang akan di tambahkan *script* di dalamnya kemudian tekan F9 pada *keyboard*. gambar tampilan do'a setelah shalat dapat di lihat pada gambar 4.28



Gambar 4.28: Pengujian Halaman Do'a Setelah Shalat

4.3. Pengujian Aplikasi

Berdasarkan pengujian terhadap aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia yang sudah di lakukan, dapat di lakukan penilaian tingkat kepuasan pengguna aplikasi yang bisa di lihat pada tabel 4.2 penilaian ini berdasarkan hasil quisoner yang telah di ujiakan kepada pengguna aplikasi.

Tabel 4.2: Tabel Penilaian Kepuasan Pengguna aplikasi shalat.

PENGUJIAN APLIKASI SHALAT LIMA WAKTU	JUMLAH PENGUJI	JUMLAH JAWABAN	TINGKAT KEBERHASILAN %
Sangat Suka	15 Orang	11	85%
Sangat Membantu	15 Orang	12	85%
Sesuai	15 Orang	9	70%

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat di lihat bahwa tingkat keberhasilan program aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD yang di buat mencapai 85% dan ada pula yang hanya mencapai 70%. hal ini di karenakan aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia masih kurang sempurna dalam proses pembuatanya. Hasil rata-rata persentase keberhasilan berdasarkan Tabel adalah 85%.

Pengujian pada aplikasi ini berdasarkan setiap system operasi yang di gunakan. Apakah aplikasi ini bisa di jalankan di semua system operasi atau tidak, apakah semua tombol bekerja dengan baik di system operasi selain windows 7 dimana system operasi yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi ini. Adapun tabel pengujian aplikasi adalah shalat lima waktu bisa di lihat pada gambar tabel 4.3.

Tabel 4.3: Pengujian Tombol Aplikasi Shalat.

Fungsi	Operating System	
	Win XP	Win 7
Halaman Pendahuluan		
a. Fungsi Home	√	√
Halaman Shalat Lima Waktu		
a. Fungsi Tombol Subuh	√	√
b. Fungsi Tombol Dhuhur	√	√
c. Fungsi Tombol Ashar	√	√
d. Fungsi Tombol Maghrib	√	√
e. Fungsi Tombol Isyak	√	√
Halaman Shalat		
a. Animasi Gerakan	√	√
b. Animasi Bacaan Shalat	√	√
c. Suara Bacaan Shalat	√	√

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia dapat mengubah pola tata cara pengajaran shalat lima waktu yang awalnya masih konvensional sekarang berbasis multimedia, sehingga sekitar 85% anak-anak kelas 1 sampai 3 SD lebih mudah dalam mempelajari dan memahami tentang tata cara shalat lima waktu dengan baik dan benar.
2. Tingkat keberhasilan program aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD dalam pengujian yang diberikan ada yang mencapai nilai 85% dan ada pula yang hanya mencapai nilai 70%.
3. Tingkat keberhasilan program aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia ini dalam pengujian ada yang hanya mencapai nilai 70% di karenakan oleh adanya kekurangan dalam pembuatan program aplikasi sehingga aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia kurang sesuai dengan harapan mereka.
4. Rata – rata prosentase keberhasilan dari aplikasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia untuk anak kelas 1 sampai 3 SD mencapai 85%.

5.2. Saran

1. Aplikasi yang telah di buat dapat di kembangkan lagi dengan tampilan yang lebih menarik, seperti bacaan shalat keluar dengan huruf satu persatu dengan tampilan animasi, sehingga tampilan terlihat lebih menarik dari tampilan yang sebelumnya.
2. Aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini bisa di kembangkan lagi misalnya dalam penambahan shalat sunnah sebelum dan sesudah shalat lima waktu.
3. Aplikasi tuntunan shalat lima waktu bisa di kembangkan lagi dengan penambahan tombol next surat dalam bacaan shalat.
4. Aplikasi dapat di kembangkan lagi dengan membuat versi mobile phone.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Albani, M . Nashiruddin. 2008. "Sifat Sholat Nabi" Jakarta : Gema Insani.
- Arsyad, A. 2011 Media Pembelajaran. Cet-14. Jakarta : Grafinoo Persada.
- Burger, Jeff. 1993. The Dekstop Multimedia Bible. Usa : Addison-Wesley Publishing.
- Burger, Jeff. 1993. The Dekstop Multimedia Bible. Addison-Wesley Publishing. USA.
- Pengembanganya. Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Chandra 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Drs. Moh. Rifai. "Risalah Tuntunan Shalat Lengkap" Semarang. PT.Karya Toha Putra.
- Jogiyanto, 2003. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran.
<http://ilmukomputer.org> Diakses pada tanggal 19 Oktober 2012.
- Ross H. Mcleod 1996. " Control And Competition: Banking Deregulation And Re-Regulation In Indonesia".
- Sutopo, 2003. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran.
<http://ilmukomputer.org> Diakses pada tanggal 19 Oktober 2012.
- Suyanto, 2003. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran.
<http://ilmukomputer.org> Diakses pada tanggal 19 Oktober 2012.



LAMPIRAN



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-137/T.INF/TA/2012
2012

17 Oktober

Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Sdr. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

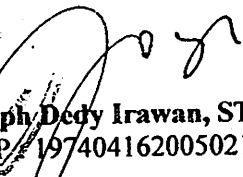
Nama : M. SARIFUDDIN
Nim : 0818247
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

17 Oktober 2012 – 17 April 2013

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar ma'lum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN I ENGELOLA PENDIDIK AN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-137/T.INF/TA/2012
2012
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

17 Oktober

Kepada : Yth. Sdr. Febriani Santi Wahyuni, Skom, MKom
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

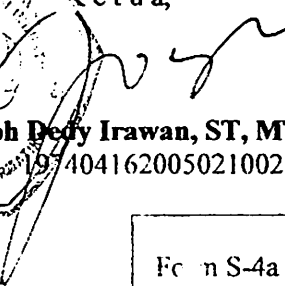
Nama : M. SARIFUDDIN
Nim : 0818247
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

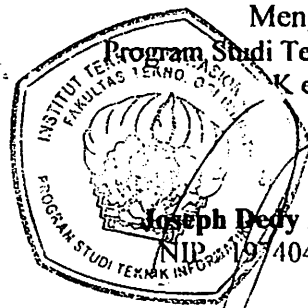
Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama mas waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

17 Oktober 2012 – 17 April 2013

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002



File n S-4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 552015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

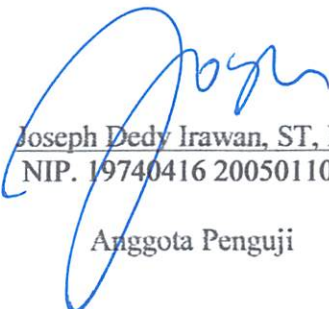
Nama : M.Sarifuddin
NIM : 08.18.247
Masa Bimbingan : 17 Oktober 2012 s/d 17 April 2013
Judul Skripsi : Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu Berbasis Multimedia Untuk Anak Kelas 1 Sampai 3 SD.

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Senin
Tanggal : 19 Februari 2013
Nilai : A


Panitia Ujian Skripsi

Ketua Majelis Penguji

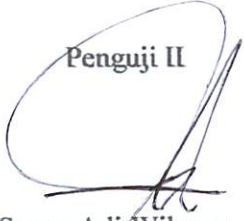

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 2005011002

Anggota Penguji

Penguji I


Michael Ardita ST, MT.
NIP.P1031000434

Penguji II


Suryo Adi Wibowo, ST
NIP.P. 1031000438



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : M.Sarifuddin
NIM : 08.18.247
Masa Bimbingan : 17 Oktober 2012 s/d 17 April 2013
Judul Skripsi : Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu Berbasis Multimedia Untuk Anak Kelas 1 Sampai 3 SD.

TANGGAL	PENGUJI	URAIAN	PARAF
19 Februari 2013	I	1. Perbaiki Daftar Pustaka. ✓ 2. Perbaiki Diagram Alir Aplikasi. ✓ 3. Perbaiki Flowchart. ✓ 4. Perbaiki Daftar Pustaka Penambahan Buku Panduan Shalat. ✓	
	II	1. Perbaiki Bacaan Shalat Sujud Subuh. 2. Perbaiki Flowchart Aplikasi. 3. Bacaan Qunut di Tambah Tulisan Bahasa Indonesia. 4. Perbaiki Daftar Pustaka. 5. Perbaiki Saran.	

Anggota Penguji

Penguji I

Michael Ardita ST, MT.
NIP.P. 1031000434

Penguji II

Suryo Adi Wibowo, ST
NIP.P. 1031000438

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP.Y. 1018800189

Dosen Pembimbing II

Febriana Santi W, S. Kom, M. Kom
NIP.P. 1031000425



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI
NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M.Sarifuddin

NIM : 08.18.247

Masa Bimbingan : 17 Oktober 2012 s/d 17 April 2013

Judul Skripsi : **APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK KELAS 1
SAMPAI 3 SD**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	30 November 2012	Demo Program + Revisi Program	
2	12 Desember 2012	Demo Program + Revisi Program	
3	15 Januari 2013	Demo Program + Revisi Program	
4	21 Januari 2013	Konsultasi Bab 1,5 + Program	
5	25 Januari 2013	Demo Program + Revisi Program	
6	28 Januari 2013	Konsultasi Bab 1,5 + Makala Semhas	
7	29 Februari 2013	Revisi Makalah + Laporan	
8	30 Januari 2013	Konsultasi Bab 1,5 + ACC Makalah Semhas	

Malang, April 2013
Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.
NIP. Y. 1018800189



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI
NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M.Sarifuddin

NIM : 08.18.1247

Masa Bimbingan : 17 Oktober 2012 s/d 17 April 2013

Judul Skripsi : **APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK KELAS 1
SAMPAI 3 SD**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	19 November 2012	Konsultasi Bab 1,2 + Program	<i>lon'</i>
2	23 November 2012	Konsultasi Bab 1,2 + Program	<i>lon'</i>
3	30 November 2012	Demo Program + Revisi Program	<i>lon'</i>
4	15 Januari 2013	Revisi Laporan Bab 1,2 + Program	<i>lon'</i>
5	16 Januari 2013	Revisi Bab 2,3 + Program	<i>lon'</i>
6	21 Januari 2013	Revisi Bab 3,4	<i>lon'</i>
7	29 Januari 2013	Revisi Bab 4,5 + Makala Seminar Hasil	<i>lon'</i>
8	31 Januari 2013	Revisi Makala Seminar Hasil	<i>lon'</i>

Malang, April 2013
Dosen Pembimbing II

Febriana Santi W.S. Kom, M. Kom
NIP. P. 1031000425

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : M. Bima Prayoga

Kelas : 3 ID

Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?
 - a. Sangat suka
 - ☒ b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Kurang suka
 - e. Buruk
2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?
 - a. Sangat Membantu
 - ☒ b. Membantu
 - c. Cukup Membantu
 - d. Kurang Membantu
 - e. Tidak Membantu
3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?
 - ☒ a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup Sesuai
 - d. Kurang Sesuai
 - e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Hadi andini

Kelas : 3 SD

Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?
 - a. Sangat suka
 - ☒ b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Kurang suka
 - e. Buruk
2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?
 - a. Sangat Membantu
 - ☒ b. Membantu
 - c. Cukup Membantu
 - d. Kurang Membantu
 - e. Tidak Membantu
3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?
 - ☒ a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup Sesuai
 - d. Kurang Sesuai
 - e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : AINUL YAKIN
Kelas : 2 SD
Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

a. Sangat suka

☒ b. Suka

c. Cukup suka

d. Kurang suka

e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

☒ a. Sangat Membantu

b. Membantu

c. Cukup Membantu

d. Kurang Membantu

e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

☒ a. Sangat Sesuai

b. Sesuai

c. Cukup Sesuai

d. Kurang Sesuai

e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Riki Ferdiansyah

Kelas : 3 (Tiga)

Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?
 - a. Sangat suka
 - ☒ b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Kurang suka
 - e. Buruk
2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?
 - ☒ a. Sangat Membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup Membantu
 - d. Kurang Membantu
 - e. Tidak Membantu
3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?
 - a. Sangat Sesuai
 - ☒ b. Sesuai
 - c. Cukup Sesuai
 - d. Kurang Sesuai
 - e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU
BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Fitriyanti

Kelas : 202101010001

Tanggal : 12/05/2021

1. Apakah adik-adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?
- a. Sangat suka
 - b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Kurang suka
 - e. Buruk
2. Menurut adik-adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?
- a. Sangat Membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup Membantu
 - d. Kurang Membantu
 - e. Tidak Membantu
3. Menurut adik-adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?
- a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup Sesuai
 - d. Kurang Sesuai
 - e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : AlHMD Maulana
Kelas : 2 SD
Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

- ☒ Sangat suka
- b. Suka
- c. Cukup suka
- d. Kurang suka
- e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

- ☒ Sangat Membantu
- b. Membantu
- c. Cukup Membantu
- d. Kurang Membantu
- e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

- a. Sangat Sesuai
- ☒ Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Kurang Sesuai
- e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : FIRA

Kelas : 2SD

Tanggal : 28 Januari 2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

☒ Sangat suka

b. Suka

c. Cukup suka

d. Kurang suka

e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

a. Sangat Membantu

☒ Membantu

c. Cukup Membantu

d. Kurang Membantu

e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

☒ Sangat Sesuai

b. Sesuai

c. Cukup Sesuai

d. Kurang Sesuai

e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU
BERBASIS MULTIMEDIA

Nama :
Kelas :
Tanggal :

1. Apakah adik-adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?
- a. Sangat suka
 - b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Kurang suka
 - e. Tidak
2. Menurut adik-adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?
- a. Sangat Membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup Membantu
 - d. Kurang Membantu
 - e. Tidak Membantu
3. Menurut adik-adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?
- a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup Sesuai
 - d. Kurang Sesuai
 - e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Rizay Putra Mulia

Kelas : 3 SD

Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

- ☒ a. Sangat suka
- b. Suka
- c. Cukup suka
- d. Kurang suka
- e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

- ☒ a. Sangat Membantu
- b. Membantu
- c. Cukup Membantu
- d. Kurang Membantu
- e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

- a. Sangat Sesuai
- ☒ b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Kurang Sesuai
- e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Satria Andriawan Kusmianada

Kelas : 2^{SD}

Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

☒ Sangat suka

b. Suka

c. Cukup suka

d. Kurang suka

e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

☒ Sangat Membantu

b. Membantu

c. Cukup Membantu

d. Kurang Membantu

e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

a. Sangat Sesuai

☒ Sesuai

c. Cukup Sesuai

d. Kurang Sesuai

e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : A. ALMADANI

Kelas : 3 SD

Tanggal : 20-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

- ☒ a. Sangat suka
- b. Suka
- c. Cukup suka
- d. Kurang suka
- e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

- ☒ a. Sangat Membantu
- b. Membantu
- c. Cukup Membantu
- d. Kurang Membantu
- e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

- ☒ a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Kurang Sesuai
- e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Adinda.....

Kelas : 1 SD.....

Tanggal : 29-01-2013.....

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

☒ Sangat suka

b. Suka

c. Cukup suka

d. Kurang suka

e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

☒ Sangat Membantu

b. Membantu

c. Cukup Membantu

d. Kurang Membantu

e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

a. Sangat Sesuai

☒ Sesuai

c. Cukup Sesuai

d. Kurang Sesuai

e. Tidak Sesuai

**PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU
BERBASIS MULTIMEDIA**

Nama :

Kelas :

Tanggal :

1. / apakah adik-adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

- a. Sangat suka
- b. Suka
- c. Cukup suka
- d. Kurang suka
- e. Buruk

2. Menurut adik-adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

- a. Sangat Membantu
- b. Membantu
- c. Cukup Membantu
- d. Kurang Membantu
- e. Tidak Membantu

3. Menurut adik-adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

- a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Kurang Sesuai
- e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Saifulhuda Ndiha
Kelas : 1 SD
Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

- ☒ a. Sangat suka
- b. Suka
- c. Cukup suka
- d. Kurang suka
- e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

- ☒ a. Sangat Membantu
- b. Membantu
- c. Cukup Membantu
- d. Kurang Membantu
- e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

- ☒ a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Kurang Sesuai
- e. Tidak Sesuai

**PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU
BERBASIS MULTIMEDIA**

Nama :

Kelas :

Tanggal :

1. Apakah adik-adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?
- a. Sangat suka
 - b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Kurang suka
 - e. Buruk
2. Menurut adik-adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?
- a. Sangat Membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup Membantu
 - d. Kurang Membantu
 - e. Tidak Membantu
3. Menurut adik-adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?
- a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup Sesuai
 - d. Kurang Sesuai
 - e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Erik Tri Suria

Kelas : 2 SD

Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

☒ a. Sangat suka

b. Suka

c. Cukup suka

d. Kurang suka

e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

☒ a. Sangat Membantu

b. Membantu

c. Cukup Membantu

d. Kurang Membantu

e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

☒ a. Sangat Sesuai

b. Sesuai

c. Cukup Sesuai

d. Kurang Sesuai

e. Tidak Sesuai

- a. Tidak sesuai
- d. Kurang sesuai
- c. Cukup sesuai
- b. Sesuai
- e. Sangat sesuai
- adik beradik
3. Menurut adik - adik aplikasi permainan seperti ini *main* ini sesuai dengan yang
- a. Tidak Memenuhi
- d. Kurang Memenuhi
- c. Cukup Memenuhi
- b. Memenuhi
- e. Sangat Memenuhi
- dalam berpetualangan seperti ini *main*
3. Menurut adik - adik apakah aplikasi permainan seperti ini *main* ini memuaskan
- a. Buruk
- d. Kurang suka
- c. Cukup suka
- b. Suka
- e. Sangat suka

1. Apakah adik-adik menyukai aplikasi permainan seperti ini *main* ini?

Jawab :

Kelas :

Tempat :

BERBASIS MULTIMEDIA
PERMAINAN APLIKASI PERMAINAN SANGAT GILA MAIN

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Atika

Kelas : 29D

Tanggal : 29-01-2013

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

- ☒ a. Sangat suka
- b. Suka
- c. Cukup suka
- d. Kurang suka
- e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

- ☒ a. Sangat Membantu
- b. Membantu
- c. Cukup Membantu
- d. Kurang Membantu
- e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

- ☒ a. Sangat Sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup Sesuai
- d. Kurang Sesuai
- e. Tidak Sesuai

PENGUJIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : nur.rochman.ramadhan.....

Kelas : 1.satu.....

Tanggal : 29-01-2013.....

1. Apakah adik- adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

☒ Sangat suka

b. Suka

c. Cukup suka

d. Kurang suka

e. Buruk

2. Menurut adik - adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

☒ Sangat Membantu

b. Membantu

c. Cukup Membantu

d. Kurang Membantu

e. Tidak Membantu

3. Menurut adik - adik aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

☒ Sangat Sesuai

b. Sesuai

c. Cukup Sesuai

d. Kurang Sesuai

e. Tidak Sesuai

PENELITIAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU
 BERBASIS MULTIMEDIA

Nama :
 Kelas :
 Tanggal :

1. Apakah adik-adik menyukai aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini?

 - a. Sangat suka
 - b. Suka
 - c. Cukup suka
 - d. Kurang suka
 - e. Buruk
2. Menurut adik-adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini membantu dalam pembelajaran shalat lima waktu?

 - a. Sangat Membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup Membantu
 - d. Kurang Membantu
 - e. Tidak Membantu
3. Menurut adik-adik apakah aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini sesuai dengan yang adik harapkan?

 - a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup Sesuai
 - d. Kurang Sesuai
 - e. Tidak Sesuai